

NINTENDO 100% NO OFICIAL
¡TODO TU MUNDO NINTENDO EN UNA SOLA REVISTA!
375 ptas.
games WORLD
¡GRATIS! LIBRITO DE TRUCOS PARA POKÉMON AMARILLO
HEY, YOU ¡PIKACHU!
¡Mejor que un cachorro de canguro!
FESTÍN DE REPORTAJES
· CONKER'S BAD FUR DAY
· DINOSAUR PLANET
· ZELDA: MAJORA'S MASK
· BANJO-TOOIE
· THE WORLD IS NOT ENOUGH
· MICKEY'S SPEEDWAY USA
Y UN MONTÓN MÁS...
¡LAS ÚLTIMAS REVIEWS!
TAZ EXPRESS
¡Y ADEMÁS!
WACKY RACES • CROC
NBA IN THE ZONE
INTERNATIONAL TRACK & FIELD
KONAMI GB COLLECTION...
¡¡MEJOR QUE GOLDENEYE!!
PERFECT DARK
¡El juego más perfecto!
MEGA REVIEW en el interior
NÚMERO 10
00010
8 414090 213202
MC
N64 | GAME BOY | DOLPHIN



Games World No. 10
31 agosto de 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Riera Alta, 8, Pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 324 90 56
n64@mcediciones.es

Director Edición Española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de Redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Lluís Guillén

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García, Pepi Martí,
Joan Josep Musarra, Ferran Reig

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de Publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.:91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel.: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel.: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca y Sanabria Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel. 545 65 14 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 Barcelona



EDITORIAL

Perfect Dark*, el mejor *shoot 'em up* de la historia, ya está aquí. El equipo de redacción de *Games World* esperaba el cartucho con ansiedad, pero tuvo que pagar un alto precio por disfrutar de tanta perfección. ¿Recuerdas lo que les pasó a los malos de *Indiana Jones en busca del Arca Perdida*, cuando abrieron el Arca de la Alianza? Pues los chicos de *Games World* sufrieron efectos parecidos al poco de insertar el cartucho en la consola. Al dire, por ejemplo, la cabeza empezó a girarle como a la niña de *El Exorcista*, mientras le salía un espumaraco verde por la boca (nadie acudió a socorrerle, porque daba aún más asco que de costumbre); el jefe de redacción prorrumpió en unas carcajadas de maníaco estilo Jack Nicholson mientras se golpeaba la cabeza contra la pared (hubo que ponerle una chichonera para que no estropeara el estucado); al director técnico le salieron unos tirabuzones rubio platino monísimos y empezó a cantar *Tómbola* con la voz de la pizpireta Marisol. Entretanto, el director de arte -que nada más ver la intro se había quedado traspuesto y con la mirada extraviada- empezó a levitar y hubo que atarle un yunque a cierto sitio para que no saliera volando por la ventana). Los redactores, por su parte, recitaban poemas de Campoamor y enseñaban el culo a todas las ancianitas que pasaban por ahí. En fin, esperpéntico...

Algunas de estas ancianitas, monjas para más información, derribaron la puerta con un ariete e irrumpieron en la redacción en plan comando, armadas con crucifijos y cañones de agua bendita. Yo misma, Sor Fulgencia, participé en la operación de rescate, y me he encargado de escribir la review de *Perfect Dark* y este editorial mientras los chicos de *Games World* se recuperan en una casa de reposo. Y ahora, si me disculpas... (Es que la madre prior me está esperando para un *deathmatch*...)

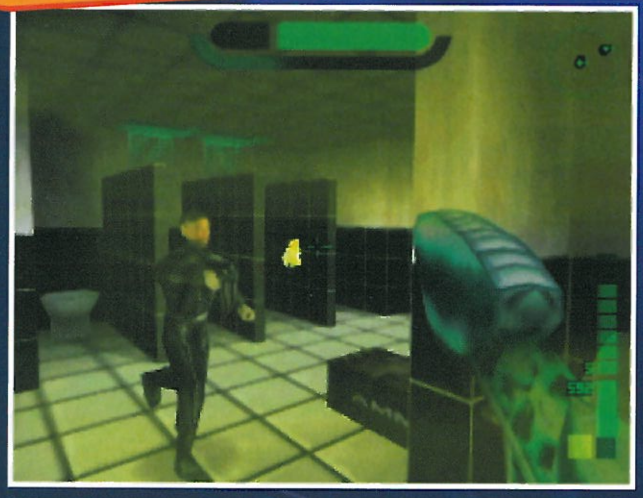
SUMARIO

¡Y ADEMÁS!

- MANUAL DE POKéMON EDICIÓN AMARILLA.
- PÓSTERS PARA DECORAR LA CAPILLA SIXTINA
- EXPLOSIÓN DOLPHIN
- PIDO LA PALABRA

¡AL ABORDAJE!

A Joanna Dark no le gusta dormir sola... ¿Y qué mejor compañía que la de su pistola? Con ella se depila las cejas y seguirá apuntándote hasta que te acabes este reportaje.



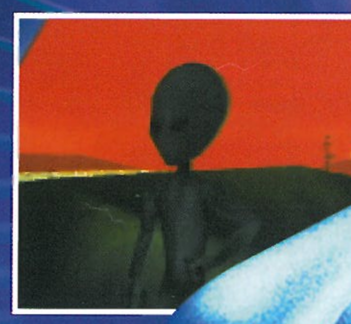










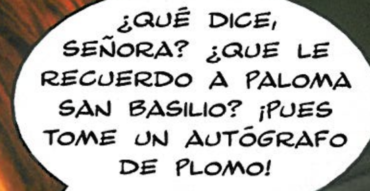


PERFECT DARK

TEN A MANO EL EXTINTOR, PUES TU N64 MUY PRONTO VA A ECHAR HUMO. ¡NI TÚ NI ELLA HABÉIS EXPERIMENTADO NADA PARECIDO!

Es todo un hito en la historia de los videojuegos. ¿Crees que estamos exagerando? *Perfect Dark* es a los *shoot 'em up* lo que *Mario 64* a los plataformas. El mejor... ¡con diferencia!

Al parecer, los aliens han tenido los ojos clavados en los seres humanos desde el génesis de nuestra especie. Y no hablamos de un puñado de aliens colgados: Maians, Skedar y Cetans; las tres tribus ha estado *muy* pendientes de nosotros. Y a los perversos Skedar no les ha bastado con observarnos,





¡Qué gozada de arma! Con esta escopeta, si oprimes el botón B obtendrás un 'doble disparo'.

Ah, la pistola CMP150... Sembrar muerte y destrucción nunca ha sido tan fácil.















sino que se han infiltrado en corporaciones humanas y su asalto al poder es inminente.

HISTORIAS TENEBROSAS

Joanna Dark entra en acción. No es un pimpollo de torso inflado y cabeza hueca, sino el agente de operaciones especiales más letal del planeta. De cualquier planeta. Un buen adiestramiento lo es todo y la señorita Dark ha tenido la mejor instrucción posible en el Instituto Carrington. Allí empieza la aventura.

PERFECTO ENTRENAMIENTO

Sabemos que estás impaciente por sumergirte en el juego, pero no dejes de recorrer las áreas de entrenamiento. ¡Son fantásticas! ¿Eres malo con los puños? ¡Pues hala, a entrenar! Puedes practicar todos los aspectos de la jugabilidad.

Además, si completas las misiones del juego y te las arreglas para acumular armas y artefactos por el camino, podrás acceder a ítems aún más peligrosos que podrás usar para entrenarte.

¡AL ABORDAJE!

SISTEMA	N64

DE	NINTENDO/RARE	PRECIO	10.990 Ptas.
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-4
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	✓
MEMORY PAK	✓	EXPANSION PAK	✓

LOS NIVELES

Los 17 niveles son escenario de nueve misiones en total. Al igual que en *GoldenEye*, los objetivos por nivel se incrementan en número y dificultad dependiendo de la configuración. Cada nivel empieza con un fantástico corto. Dispones de un informe detallado en la pantalla de pausa.

MISIÓN 1
DATADYNE



DESCENSO

Tu primer objetivo en la torre dataDyne es rescatar al Dr. Caroll (un individuo misterioso que ha contactado con el instituto Carrington desde la Corporación dataDyne con algunas noticias aterradoras. Por supuesto, empiezas el nivel en el tejado mientras el doctor aguarda en el sótano...



LIBERACIÓN





INVESTIGACIÓN

MISIÓN 2
CARRINGTON VILLA

Las maléficas fuerzas de dataDyne han asaltado el chalet de verano de tu jefe, quien se ha visto obligado a ocultarse. Eso es, debes encontrar a tu jefe y, de paso, salvar a un negociador. ¡Espabila!



REHÉN

MISIÓN 3
CHICAGO

Con un aire a *Blade Runner*, en esta misión la G5 Corporation es sospechosa de ser la cabeza visible de dataDyne. Joanna tiene que infiltrarse sigilosamente en sus cuarteles generales y grabar con videocámara pruebas de su vil actividad conspiradora. ¡Cuidado con los escudos estilo *Depredador*! Hacen al enemigo invisible...



RECONOCIMIENTO





SIGILO

MISIÓN 4
ÁREA 51



INFILTRACIÓN

Una nave que transportaba asesores del Instituto a tutiplé se ha estrellado, y un superviviente ha quedado atrapado dentro. Por suerte, cuentas con un agente infiltrado para ayudarte, aunque primero tendrás que localizarlo. Allí tendrás tu primer encuentro con tu amigo alien, el majan Elvis.



ESCAPE

RESCATE

¡MODOS MULTI A PORRILLO!

No contentos con obsequiarnos la mejor acción multijugador, los chicos de Rare han añadido aún más modos específicos...

Aquí tienes que defender las áreas coloreadas.



Pop a Cap te asigna qué jugador debes liquidar.

En Hacker Central debes encontrar el dispositivo de conexión.



Naturalmente, a ti te gustaría usar todas esas maravillas en combate... Pues no sólo puedes... ¡debes! Es la única manera de salir triunfante en *Perfect Dark*.

SÓLO TÚ...

Cada nivel arranca con una soberbia escena en *full motion video* que ambienta muchísimo la acción. Estos cortos de animación, que utilizan los gráficos del juego y montones de diálogo, no sólo aparecen como intros, sino que se utilizan en medio de la acción, para clarificar ciertos aspectos de la trama.

Las misiones individuales siguen la estructura de *GoldenEye* y plantean diferentes objetivos para cada uno de los niveles. Tendrás que aprender a manejar los dispositivos, desactivar las puertas de seguridad y acabar con los malos. A lo mejor te suena todo demasiado familiar, pero te garantizamos que en ninguna parte se había hecho como en *Perfect Dark*. La inteligencia artificial de los enemigos, por ejemplo, es escalofriante: a veces los guardias echan a correr en busca de refuerzos, y eso no significa que sean cobardes. Te esquivan, se escabullen y contraatacan en equipo, y exhiben un gran abanico de movimientos, así como una potencia de fuego temible.

¡ESTOY RODEADO!

Ya verás cuando pruebes el multijugador... ¡Hay tantísimas cosas allí! Puedes llevar a cabo innumerables ajustes. Los llamados 'simulantes' (compañeros controlados por el ordenador) abren un mundo nuevo de acción mul-

¡SACA LAS PALOMITAS!

Al igual que en otro famoso juego, puedes disfrutar de las escenas cinematográficas de los niveles como si fuera una película. Basta con seleccionar Cinema en la pantalla de opciones. No obstante, sólo se 'proyectaran' las partes ya descubiertas.





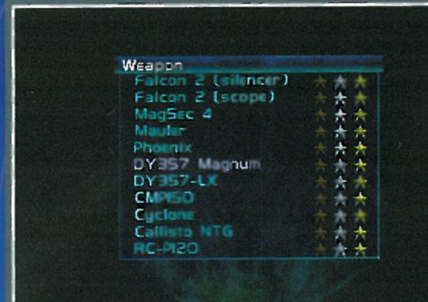


Cada arma tiene dos funciones (pulsa B). Acostúmbrate a ellas pronto, o luego te desesperarás.

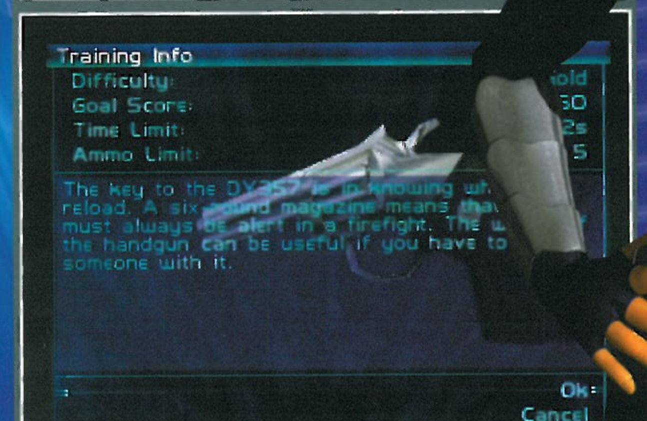
¡AJA! UN CONSEJO **Mata siempre primero a los guardas próximos a una alarma. ¡No tienes mucho tiempo!**

¡ENTRENETE A FONDO!

Los modos de Entrenamiento en el Instituto son excelentes. El del campo de tiro es, con diferencia, el mejor. Tan bueno que podría ser un juego por sí solo.



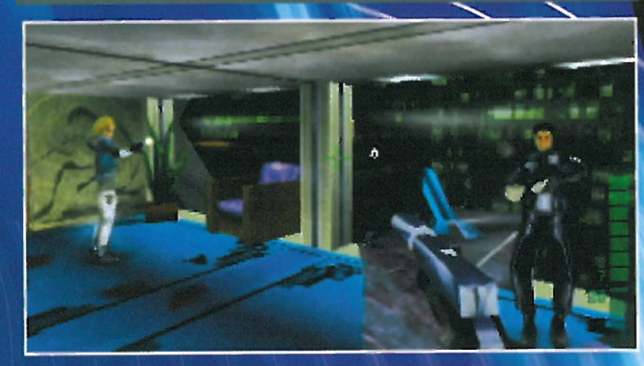
ESPEJITO, ESPEJITO, ¿QUIÉN ES LA MÁS SEXY? ¡¡CÓMO QUE MAFALDA!!





▲ Los retos van de los más simples a los más difíciles. 'Mmm... cinco disparos.... 12 segundos... 50 puntos...'

▶ El truco consiste en cerrar los ojos y apuntar guiándote por las vibraciones cósmicas. Bueno, no siempre funciona.





◀ Los de dataDyne han descubierto a Carrington y acuden para charlar un rato...

▲ ... pero se lo piensan mejor y deciden cargarse al negociador. ¡Sálvale, Joanna!

MISIÓN 5
SALVAR AL PRESIDENTE



Trent Easton ha concertado una cita con el Presidente. Para demostrarle que hay gato encerrado, Joanna tiene que llegar hasta el último y enseñarle las pruebas de vídeo. Tal vez así prestará atención a las teorías conspirativas. ¡Ah, aquí conocerás a los alien Skedar.

CONFRONTACIÓN

ANTITERRORISMO

MISIÓN 6
PROFUNDIDADES MARINAS

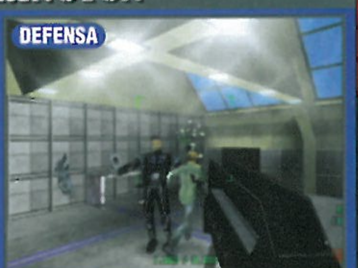
EXPLORACIÓN

DataDyne, que nunca se da por vencida, planea esta vez recuperar un arma devastadora de una nave Cetan hundida (más aliens de por medio). Limpia de escoria la nave de investigación secuestrada (Pelagic II) y neutraliza la amenaza sin cometer errores.



MISIÓN 7
INSTITUTO CARRINGTON

Sedientos de venganza, dataDyne y los Skedar planean atacar tus cuarteles generales. Debes salvar a los rehenes, deshacerte de los malvados coloca-bombas y poner los pies en polvorosa.



MISIÓN 8
NAVE DE ATAQUE

Tras perderlo al final de la última misión, Joanna recobra el conocimiento en una nave Skedar. Pues eso, elimina a la escoria alien y consigue que la nave emprenda el vuelo. Deberás desactivar los escudos para que Elvis y sus coleguis suban a bordo.



MISIÓN 9
RUINAS SKEDAR

El último nivel... al menos, por ahora. Socava la moral de los Skedar en su desertificado planeta. Destruye pues su santuario y localiza a su jefe para finiquitarlo. ¡Y ojo con esos bichos asquerosos que te saltan a la cara!



¡AL ABORDAJE!

ARMAS DE ENSUEÑO

PD tiene montones de nuevas armas. Algunas son variaciones de artilugios de *GoldenEye*, mientras que otras son totalmente originales.

FARSIGHT XR-20

Mantén R pulsado para la mira y su visión de rayos X traspasará paredes. Con C-arriba puedes ajustar el alcance hasta encontrar a tu víctima.

TRANQUILLIZER

La pistola narcotizante es de puro delirio. Si recibes un disparo, verás los gráficos deformados un rato.



LAPTOP GUN

Un arma portátil automática, excelente para cubrirte las espaldas. Pulsa B y colócala en una pared.

PHOENIX



El revolver azul Maian. En el modo secundario, puedes disparar obuses... ¡con una pistola!

CALLISTO NTG

¡El horrosí! La Callisto NTG de los Maian es una automática que atraviesa los cuerpos (como una mágnum). Exacto: ¡alinea a los malos y dispara! Impagable.



"JOANNA NO ES UNA CABEZA DE CHORLITO CON TORSO HIPERTROFIADO, SINO EL AGENTE MÁS LETAL DEL PLANETA..."

tijugador, ya sea para las partidas en solitario o para los fans de los modos cooperativos.

GOLDENEYE SUPERADO

Aunque hay que decir que la acción es muy parecida a la de *GoldenEye* (nada que objetar al respecto), Rare ha perfeccionado al máximo la vieja fórmula. No se trata sólo de que la animación sea una seda y

¿NOTAS LA DIFERENCIA?

Con el Expansion Pak, puedes elegir entre gráficos normales o en alta resolución.



Incluso en modo normal es mejor que *GoldenEye*.



Aquí puedes comprobar el detallismo y la nitidez del modo hi-res.

¡AJÁ! UN CONSEJO Supera los Retos en el multijugador para acceder a nuevos niveles, armas y personajes.

¡AJÁ! UN CONSEJO Si quieres escudriñar tu inventario, no uses la opción A mientras te disparan. Usa Start para pausar el juego.



CONTROLES



Aquí tienes la configuración por defecto, aunque las posibilidades son innumerables.



JOYSTICK Mueve grácilmente a Joanna, la nueva reina del sigilo.



BOTÓN Z El botón de disparo, cómo no. ¡Acaba con ellos!



BOTÓN A Cambia de arma cuando lo necesitas.



BOTÓN B Recarga munición, abre puertas y agarra objetos.



BOTÓN C C-arriba activa las armas y C-abajo las guarda. Usa C-izquierda y C-derecha para hacer barridos.



L Y R Mira de precisión para los más hábiles.

¡LO NUNCA VISTO!

Alucina con esta pequeña muestra de las innovaciones que hacen tan perfecto a *Perfect Dark*...



Simple pero efectivo. Si no estás en medio de un tiroteo, pulsa A para moverte por el inventario.

¡Fuera luces! En *PD* puedes sumir una pantalla en tinieblas disparando a las bombillas. Por suerte, tenemos gafas de visión nocturna...



Cada arma tiene dos funciones. Cuando pulsas B en el lanzagranadas, activas el Wall Hugger, que incrusta proyectiles en las paredes.

Si recibes un disparo narcótico o un puñetazo en la cara, los objetos se ven deformados.

MEJOR QUE GOLDENEYE

He aquí las diez razones por las que *Perfect Dark* ha destronado a *GoldenEye*.

- Gráficos muchísimo mejores
- Movimientos fabulosos
- Toneladas de diálogos para troncharse de risa y aprender inglés
- Un sinfín de modos y opciones
- El multijugador más sofisticado nunca visto en una consola
- Simulantes (bots), para que incluso los más solitarios puedan jugar
- Efectos de luz en tiempo real
- Galones de sangre súper realista
- Armas nuevas fascinantes

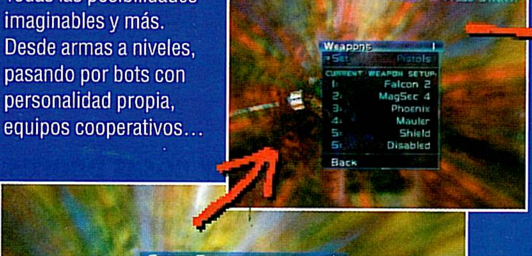
los gráficos increíbles. Cuando, de un disparo, dejas a una guardia sin su pistola, éste grita mientras intenta recuperar su arma. Es entonces cuando lamentas que no se hayan doblado los diálogos, si bien lo que exclaman sea muy fácil de entender: '¡Maldita sea!, ¡dónde está mi arma?' En momentos como ése, una sonrisa sádica se dibuja invariablemente en tu rostro mientras finiquitas al desdichado con una perla de plomo entre ceja y ceja.

MAESTRÍA

Esta vuelta de tuerca al maravilloso concepto inaugurado en *GoldenEye* rubrica la genialidad Rare. Estos legendarios desarrolladores saben cómo hacer una obra maestra; en vez de conformarse con lanzar una mera '2ª parte', han llevado sus retorcidas mentes al límite para hacer de *Perfect Dark* el juego del año. Absolutamente imprescindible.

MULTI-ACCIÓN ASOMBROSA

Todas las posibilidades imaginables y más. Desde armas a niveles, pasando por bots con personalidad propia, equipos cooperativos...





MEJOR QUE GOLDENEYE EN TODOS LOS ASPECTOS. ¡LA N64 SIGUE SIENDO LA REINA DE LAS CONSOLAS!

GRÁFICOS Complejos, nítidos y más siniestros que las memorias de un sepulturero.

SONIDO La envolvente banda sonora multiplica la tensión y los efectos de sonido son de escalofrío.

RENDIMIENTO Probablemente la obra cumbre de los 64 bits.

JUGABILIDAD Perfectamente variada, perfectamente ejecutada.

DIFICULTAD Agent es bastante fácil. Perfect Agent es dificilísimo.

DURABILIDAD ¿Aún juegas a *GoldenEye*? Éste es más grande, mejor y más largo.



PUNTUACIÓN 98%

TU BOLETÍN DE INFORMACIÓN INTERNACIONAL SOBRE NI...

¡AQUÍ HAY TOMATE!

RÉCORD MUNDIAL

¡100 MILLONES DE GAME BOY!

GB copa el 95% del mercado 'portátil'.

Desde su lanzamiento en 1989, la Game Boy se ha vendido a un ritmo medio de 1.000 unidades por hora. A mediados del pasado junio se sobrepasó la barrera de los 100 millones de máquinas vendidas, lo que coloca a la Game Boy como la consola más exitosa en la historia de los videojuegos.

Además, lejos de entrar en decadencia, la carrera comercial de la consola se ha revitalizado en los últimos tiempos gracias al fenómeno Pokémon y a la introducción de la Game Boy Color en 1998. No es sorprendente, pues, que la GB ostente una cuota del 95% del mercado de las consolas portátiles.

El lanzamiento de la Advance - a finales de este año en Japón- permitirá que el reinado de Game Boy se prolongue hasta bien entrado el próximo milenio. Ya verás, a nuestra pequeña amiga le pasará como al ajedrez, que se vuelve más y más popular con el paso de los siglos.



¡No te lo pierdas, ya se han vendido 48 millones de cartuchos de Pokémon para GB!

¡JAPÓN, ALLÁ VAMOS!

NINTENDO SE PREPARA PARA EL SPACE WORLD 2000

¡Se regalará Selebi, el Pokémon 251, a 100.000 asistentes!

De feria en feria y tiro porque me toca. Si en el número pasado te presentábamos el E3 como escenario para la apoteosis de la N64, este mes abrimos las puertas al Spaceworld (que tendrá lugar entre el 25 y el 27 de agosto en Japón) para dar la bienvenida a la nueva generación Nintendo.

Según Miyamoto, este salón será el marco elegido por Nintendo para mostrar al mundo algunos de los proyectos en desarrollo para Dolphin. Esto significa que podríamos estar en un tris de probar demos jugables de futuros títulos de 128 bits, amén de un sistema para poder jugar on-line con la Dolphin, algo en lo que Miyamoto ha confesado estar trabajando.

Además, Nintendo Japón ha confirmado que hasta 100.000 asistentes al salón pondrán cargar en sus cartuchos de *Pokémon Oro* y *Plata* a Selebi, el Pokémon 251, a la sazón el más misterioso y preciado de todos. ¿Estamos ante un nuevo Mew? Y lo más importante, ¿nos quedaremos nosotros sin él, como ya nos pasó con el Pokémon 151?

¡NO HAY DERECHO!

RETRASOS PARA BANJO-TOOIE CONKER'S BAD FUR DAY

Hay cosas peores: las guerras, los terremotos, el acné juvenil...

Agárrate: todo apunta a que *Banjo-Tooie* no saldrá hasta... ¡febrero del 2001! Además, el lanzamiento de *Conker's Bad Fur Day*, uno de los juegos que más sorprendieron en el salón E3, podría quedar aplazado hasta comienzos del año próximo.

Confiamos poder desmentir estos rumores muy pronto, pero a este paso, vamos a tener que utilizar la N64 como pisapapeles. Suerte que *Turok 3* está al caer...



LOS MÁS VENDIDOS

¡ESTOS SON LOS QUE MÁS OS GUSTAN!



N64

1. POKÉMON STADIUM
2. DONKEY KONG 64
3. ISS '64
4. SUPER SMASH BROS.
5. RIDGE RACER 64
6. TUROK: RAGE WARS
7. JET FORCE GEMINI
8. TARZAN
9. RAYMAN 2
10. ARMY MEN





GAME BOY

1. POKÉMON AMARILLO
2. POKÉMON AZUL
3. POKÉMON ROJO
4. METAL GEAR SOLID
5. WARIOLAND 3
6. SUPER MARIO BROS. DELUXE
7. RAYMAN
8. TOY STORY 2
9. ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX
10. LOONEY TUNES: MARTIAN ALERT!



Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19



¡EL MAYOR ORGULLO PARA PIKACHU!

Ya está aquí. Después de recorrer, acabar y volver a recorrer unas siete veces *Rojo* y *Azul*, ya puedes disfrutar del nuevo material Pokémon. Se trata de una readaptación de los juegos que ya conoces con un aliciente especial: el Pokémon amarillo más famoso y querido estará contigo a todas horas. Debes cuidarlo y entrenarlo bien si quieres coronarte de nuevo maestro Pokémon. El camino es duro y la tarea no es fácil, por eso, lo mejor que puedes hacer antes de emprender dicha aventura es meterte este librito en tu bolsillo. Con él, no habrá Pokémon ni entrenador que se te resista. Y, además, te mostramos todas las novedades del cartucho protagonizado por Pikachu. Con este librito, tu Pikachu se sentirá orgulloso de tenerte como entrenador.

TENDRÁN QUE COMPETIR EN BORRIQUITOS

LOS NIPONES SE QUEDAN SIN RIDGE RACER

Namco no argumenta su decisión.

A pesar de la excelente acogida que el juego ha tenido en Occidente, Namco ha optado por no lanzar *Ridge Racer 64* en Japón.

A falta de explicaciones oficiales, cabe suponer que la decisión se debe al declive comercial de la Nintendo 64 en el mercado nipón.



¡Jo, por culpa de Namco no podré lucir palmito en Japón!

CAMBIO DE CAMISA

SONIC MIRA A LA DOLPHIN

Sus desarrolladores se interesan por la nueva consola de Nintendo.

Tras haberse convertido en el estandarte de Sega, el famoso erizo azul podría dar un salto a otras plataformas, entre ellas la Dolphin. Tras rescindir el contrato de exclusividad que les unía a esta marca, los desarrolladores Sonic Team, propietarios del personaje, se muestran abiertos a franquiciar su producto más popular. Nos intriga saber qué acogida le dan los usuarios de Nintendo.

Por otro lado, a la Dolphin cada vez le salen más pretendientes. En esta ocasión es EA quien ha confirmado su interés en desarrollar juegos para ella, pese a que ahora está muy centrada en trabajos para PlayStation 2.

Como podéis comprobar, todo el mundo se arrima al sol que más calienta. Y ese sol parece tener el logo de Nintendo.



REQUIESCAT IN PACE

ACCLAIM CIERRA PROBE

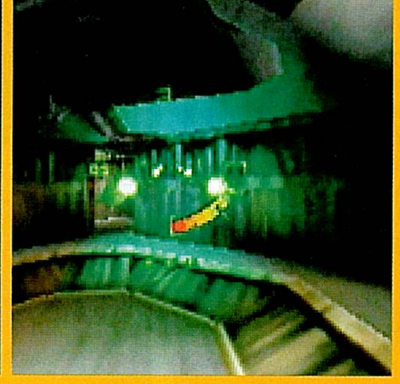
Adiós a los estudios que crearon Extreme G y Forsaken.

La compañía responsable de *Turok 3* ha anunciado el cierre de los estudios Probe, donde se desarrollaron títulos tan importantes para N64 como *Revolt*, *Forsaken* o la serie *Extreme G*.

Para colmo de males, se rumorea que los estudios de Acclaim en la localidad inglesa de Teeside -donde se está trabajando en una secuela de *Shadowman*-, y los de Tejas, podrían correr la misma suerte.

Acclaim no es la única compañía editora que, frente al elevado coste que entraña adaptarse al desarrollo para las consolas de nueva generación, ha tenido que acometer una profunda reestructuración.





Forsaken, **de los difuntos estudios Probe, pasó sin pena ni gloria, aunque era un *shoot 'em up* de primera.**

LOS MEJORES JUEGOS PARA N64

UNA DECISIÓN DIFICIL

IGN, una famosa web centrada en el mundo de los videojuegos, ha elaborado este mes una lista con los que consideran los 25 mejores juegos para N64. La lista estaba encabezada por *Ocarina of Time* y *Super Mario*, ambos títulos de Miyamoto. Aun así, no faltan cartuchos de toda índole. Nos gustaría ver qué lugar ocuparía un juego de PlayStation en medio de tanta calidad.



El mejor juego de la historia™ sigue siendo Link y su aventura.



El segundo y merecido puesto es para el fontanero y sus plataformas.



Joanna, pese a sólo tener un mes de vida, ya está entre los mejores.



***GoldenEye* también es uno de nuestros juegos favoritos.**



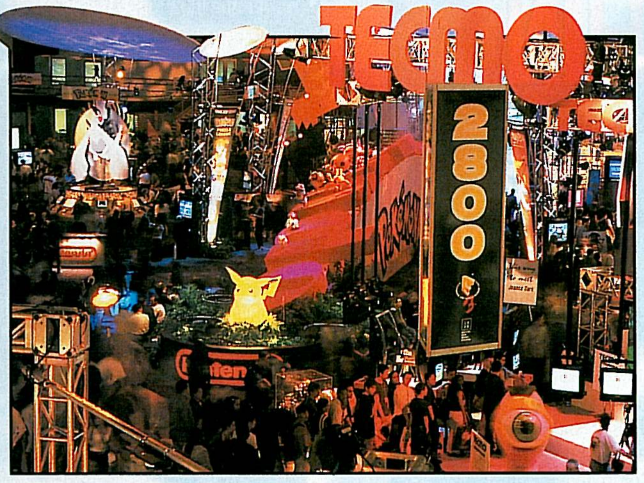
Sorprendentemente, *Excitebike* ocupa el quinto lugar. Deberemos esperar a tenerlo para confirmar este puesto.

DOLPHIN ¡EXPLOSIÓN!

Y AHORA DINOS, ¿QUÉ ES MÁS DIVERTIDO QUE LA FUTURA CONSOLA DE NINTENDO? ¿HEMOS OÍDO BIEN? ¡QUÉ DESCARO! ¡SINVERGÜENZA!

OS REVELARÉ MIS MISTERIOS EN ESTA SECCIÓN

LOS DESARROLLADORES SILICON KNIGHTS JURAN LEALTAD A NINTENDO



La muestra SpaceWorld en Japón el próximo mes de agosto traerá novedades jugosas sobre la Dolphin y sus desarrolladores... ¡Qué nervios!

Nintendo ficha como desarrolladores en exclusiva a un equipo de gran calidad, SK.

Los desarrolladores Silicon Knights, creadores de *Legacy of Kain* para PSX figuran, desde hace poco, en la breve lista de desarrolladores de primera calidad con los que Nintendo ha firmado acuerdos de exclusividad de desarrollo.

Esto significa que, igual que sucedió con Rare antes, SK va a trabajar en exclusiva para Nintendo y no producirá juegos para ningún otro sistema. En la pasada edición del E3, Denis Deyak, presidente de Silicon Knights, nos habló de su futuro con Nintendo.

En la lista de proyectos destaca un nuevo juego, llamado *Too Human*, una especie de terror cyberpunk que, en un principio, iba a ser desarrollado para la PSX. Debido a su reciente incorporación a las filas de la gran N, el juego quedó apartado y ahora va a volver a desarrollarse sólo para Nintendo.

Lo más interesante de todo es que no van a desarrollarlo para la N64, ni para la GB, y tampoco para la Game Boy Advance... Esto sólo puede significar que lo preparan para una plataforma Nintendo de nueva generación. Sabes cual, ¿no?

NUEVAS CAPTURAS DE PICASSIO

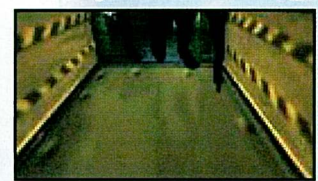
El juego tiene cada día mejor pinta.

Recuerdas la explosión Dolphin de nuestro anterior número? En ella te ofrecíamos imágenes de este juego de ladrones que está desarrollándose para la nueva consola Nintendo. Ahora te traemos nueva información.

La nueva aventura sigilosa de Promethean Designs te pone en la piel de un experto ladrón que ha sido contratado por un coleccionista de arte que busca piezas de valor incalculable. El juego contiene un motor en primera persona sobresaliente y la interacción entre los personajes será profunda. No hay NADA de violencia: en su lugar se ha puesto mucho énfasis en ser silencioso y actuar con sigilo, como un ladrón profesional, evitando las alarmas y esquivando a los guardas. Parece interesante, ¿verdad? De momento, quédate con estas imágenes.



Algunos de los escenarios son muy tenebrosos, lo que facilita los escondrijos.



Sin armas con las que defenderte, tendrás que ser muy astuto.

NINTENDO DESCUBRE EL PASTEL DOLPHIN

Su presidente está listo para contarlo todo.

Los de Nintendo son muy reservados a la hora de hablar sobre sus nuevos lanzamientos y, cuando se trata de la Dolphin, son como tumbas. Durante el E3, mientras Sony y Sega insistían en sus respectivos nuevos juguetitos, Nintendo no abrió la boca, para asombro de todos los presentes.

De hecho, Hiroshi Yamauchi se mantuvo inflexible: NADA debía ser revelado durante la feria de Los Angeles. ¿Por qué? Bueno, dio algunas razones. Como todavía falta un tiempo para el lanzamiento de la Dolphin, los de Nintendo no quieren que sus otras consolas queden en un segundo plano. Por otro lado, resulta que la N64 está pasando un mal momento en Japón, por lo que prefieren reservarse todas las noticias acerca de los nuevos proyectos para su país originario.

Pero parece que tanto secretismo se va a acabar, ya que en verano llega la feria SpaceWorld y seguro que Nintendo avanzará entonces algunas novedades importantes sobre la GBA. Además, es también muy probable que diga algo sobre la Dolphin. ¡Quizá nos dejen ver una muestra! (venga, Shigsy, porfa). Sea lo que sea, nuestros agentes especiales lo averiguarán.

P.D.

NINGUNA PREGUNTA SIN RESPUESTA

SI LA DOLPHIN VA A EMPLEAR DVD EN LUGAR DE CARTUCHOS COMO SOPORTE PARA LOS JUEGOS, ¿SE PODRÁ ESCUCHAR MÚSICA O VER PELÍCULAS CON ELLA?
Luis Jimenez, Córdoba.

No está muy claro. Nintendo dice que la intención es dedicar el 100% de la potencia de la Dolphin a los juegos de gran calidad y nada más. Añadir tecnología extra a la Dolphin encarecería más su precio y la haría inalcanzable para la mayor parte del público.

MIS AMIGOS ME HAN DICHO QUE LA GBA SERÁ COMPATIBLE CON LA DOLPHIN, ¿ES VERDAD? Y SI LO ES, ¿CÓMO LO HARÁN?
Marc Pifarreny, Barcelona

Sí, serán compatibles, pero todavía no está claro cómo lo harán. Se dice que es probable que funcione como la N64 y la GB, con la Dolphin utilizando una especie de Transfer Pak para extraer los datos de la GBA. Al estilo *Pokémon Stadium*.

¿PODRÉ UTILIZAR LA DOLPHIN PARA INTERNET Y CORREO ELECTRÓNICO COMO LA DREAMCAST?
Alba Díez, Logroño

Todavía no está confirmado, pero parece que Nintendo proveerá a su consola de servicios en red para competir con las prestaciones de las demás.

¡ESCRÍBENOS!

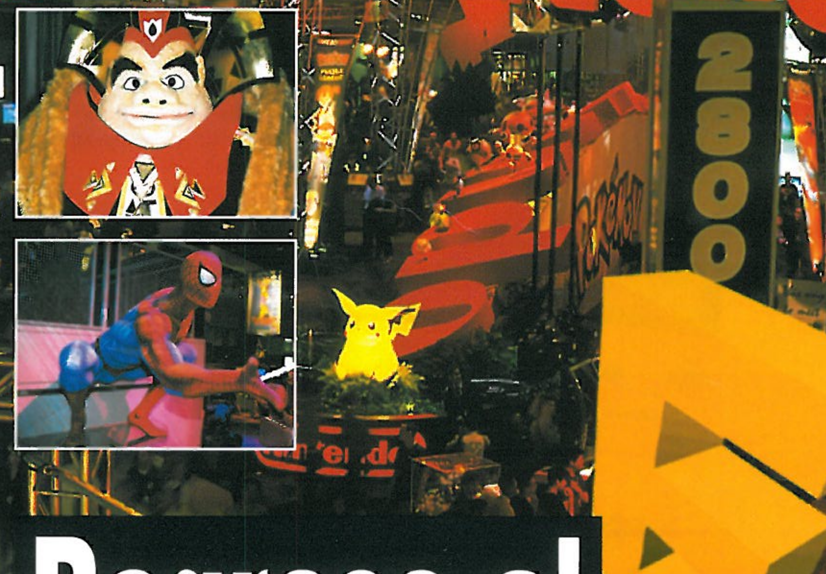
Si tienes alguna duda que te gustaría aclarar acerca de la futura consola de Nintendo, no dudes en escribirnos a nuestra sección:

Preguntas Dolphin
Games World
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

¡IMÁGENES REBOSANTES DE ACCIÓN! ¡PRIMICIAS EXPLOSIVAS!

IMPACTO INMINENTE

¡ESPECIAL E3!



Regreso al E3



Como ya te adelantábamos el mes pasado, el E3, una de las "cuatro grandes" ferias del mundo de los videojuegos -en la que las empresas del sector presentan sus productos, muestran sus propias excelencias y se arroban ante la nueva generación de videojuegos-, fue toda una pasada. Ahora se abre la veda para el resto de ferias: el Spaceworld de Japón, dedicado en exclusiva a Nintendo, que tendrá lugar en agosto y en el cual se espera se presenten la Dolphin y la Advance (por supuesto, estaremos allí para contároslo), el salón británico ECTS y el Tokyo Games Show, de nuevo en Japón. Pero antes, rematemos el E3...

- 2.400 nuevos títulos de "software interactivo" para todo tipo de plataformas.
- El show ocupa unos 60.000 metros cuadrados de la feria de muestras de Los Angeles.
- Más de 400 expositores.
- 60.000 asistentes.
- ¡Mucho por ver!



Éste es el enorme stand de Nintendo para *Zelda*, uno de los más concurridos.





DINOSA

LA ÚLTIMA NOVEDAD DE RARE HIZO SU DEBUT ¡Y NOSOTROS PUDIMOS JUGAR CON ELLA!



DE: RARE/NINTENDO	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE: SIN DETERMINAR		

HISTORIA: Este juego apareció de la nada el mes pasado y, probablemente, verá la luz el próximo año.

¡Tiembla *Zelda*! Rare ha recogido el testigo y compite con su propio RPG de acción. Y, a juzgar por lo que hemos visto (y jugado) en el E3, el mismísimo Miyamoto tendrá que andarse con cuidado.

Dinosaur Planet, descrito por algunos como un *Zelda* protagonizado por felinos y dinosaurios, imita muchos elementos de la obra maestra de Shigeru. Uno de los más significativos es el uso del gatillo Z para la visión subjetiva. Cada vez que te acercas a un objeto o un enemigo, aparece un pequeño triángulo en el que se indica que puedes pulsar dicho gatillo para centrar la vista en él. ¿Un plagio? Seguramente, pero el caso es que funciona.

INNOVACIONES

Una de las innovaciones consiste en la inclusión de "secundarios".



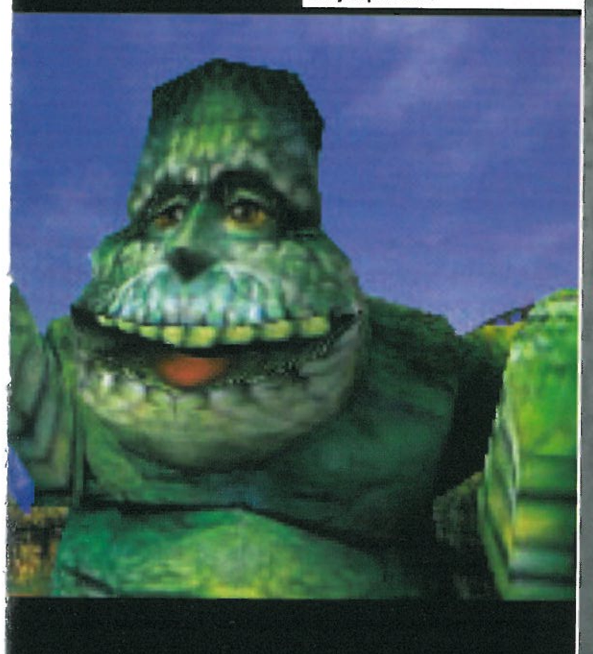
¡JEFES GIGANTESCOS! ¡Éste es uno de los dos jefes a los que combatimos (y derrotamos) en la feria!



¡PARA CONOCER TODAS LAS NOVEDADES ACERCA DE POKéMON, DA UN SALTO A LA PÁG. 28!



CHATMANDU
Todos los personajes tienen rostros muy expresivos.





¿Has visto algún juego más apetitoso en la N64? ¡Nosotros tampoco!





"¿QUIÉN ES ESE?"
Se trata de Krystal, la minina que protagoniza *Dinosaur Planet*. Su contrapartida masculina se llama Sabre. Lo tienes abajo charlando con un dinosaurio.



UR PLANET



¡HAZTE CON ÉL!

La versión exhibida desplegaba una asombrosa secuencia introductoria con nave espacial incluida, así como dos combates contra gigantescos jefes (una especie de insecto y el T-Rex más grande que hayas visto jamás), una trepidante carrera en moto e ingeniosos puzzles. ¡Aún faltan meses de trabajo, pero el resultado ya es fabuloso!





Aparecen unos 50 y tienes que entrenarlos a todos. Cada vez que conozcas a uno y le enseñes los trucos del oficio, puedes mandarlo a que complete los puzzles o a atacar a uno de los muchos enemigos que se interponen en tu camino.

PREVIEW E3 ¡ESPECIAL!

En el aspecto gráfico rivaliza con *Zelda*. Destaca por sus fabulosos efectos especiales, las escenas que hacen evolucionar la historia (sin recurrir a subtítulos) y los INMENSOS mundos que puedes explorar. Éste juego te va a hacer perder la cabeza dentro de pocos meses.

HORA DE IRSE A LA CAMA
El mundo de *DP*, como el de *Zelda*, reproduce los ciclos de la noche y el día.



Algunos de los asombrosos paisajes en los que luchamos en el E3.





"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"
Aunque por ahora se parezca mucho a *Zelda*, no le faltan virtudes propias. ¿No era eso lo que esperabas de Rare?









TENSA ESPERA

DINOSAUR PLANET **SUBE DIRECTO AL PRIMER PUESTO EN LA LISTA DE LOS MÁS DESEADOS. NO LO PIERDAS DE VISTA.**

POTENCIAL DE DISFRUTE

KIRBY 64
THE CRYSTAL SHARDS

KIRBY SE DESTAPA CON UNA ENTRADA TRIUNFAL EN LA N64. POR FIN...

DE: NINTENDO	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1
DISPONIBLE	SIN DETERMINAR	

HISTORIA La única aparición de Kirby en la N64 se había producido en *Smash Bros*, aunque era asiduo de otras plataformas de Nintendo.



El príncipe rosa traga aire y lo retiene para flotar en los saltos más largos.



La primera aparición en solitario en la N64 de Kirby, en otros tiempos una celebérrima videomascota que rivalizó con Mario y Starfox, complacerá a los jugadores de la vieja escuela.

Aparte del grato reencuentro con el príncipe rosa, este juego se asienta con firmeza en el terreno de las 2,5D (es decir, que parece 3D sin llegar a serlo), en el que hasta ahora sólo había destacado *Yoshi's Story*. También aquí, el voluminoso estómago de Kirby se constituye en eje del juego.

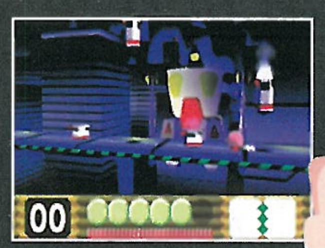
LA FUERZA DEL HAMBRE

Al engullir enemigos, Kirby adquiere los poderes y ataques de éstos, mientras que, si se zampa a dos a la vez, aprende ataques totalmente nuevos. Debes de haber imaginado ya que la clave para progresar en el juego, sobre todo en sus fases avanzadas, consiste en combinar con acierto el menú de Kirby.

Aunque puedas moverte por la mayoría de niveles con un solo ataque, no lo hagas. Las combinaciones producen resultados muy divertidos. Así, por ejemplo, el hielo y la electricidad te transforman en una nevera lanzadora de comida y dos bumeranes se convierten en un bumerán colmilludo.



¡TODOS AL ÁRBOL! Combatirás con jefes de la antigua escuela, con movimientos y ataques repetitivos.

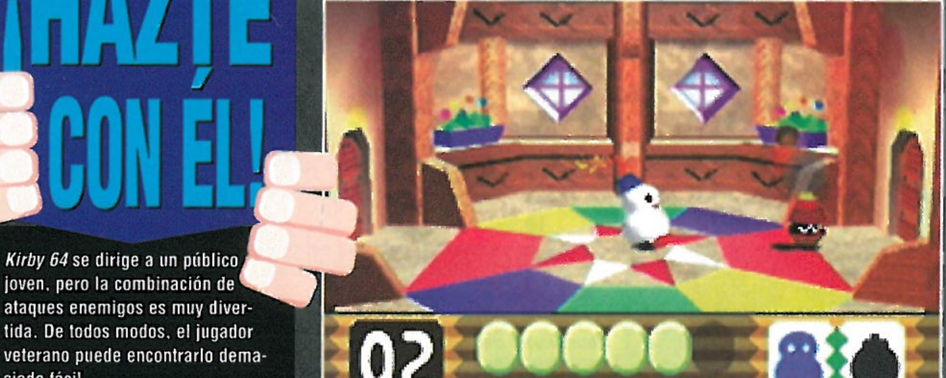




Aunque los niveles parezcan en 3D, sólo puedes moverte a derecha o izquierda.

¡HAZTE CON ÉL!

Kirby 64 se dirige a un público joven, pero la combinación de ataques enemigos es muy divertida. De todos modos, el jugador veterano puede encontrarlo demasiado fácil.



TENSA ESPERA

UN JUEGO FÁCIL, UN PLATAFORMAS ALGO RETRO. *KIRBY* VUELVE COMO ESPERÁBAMOS.

POTENCIAL DE DISFRUTE

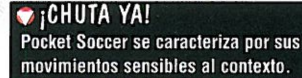
POCKET SOCCER

¡EL FÚTBOL VIRTUAL SE IMPONE EN LA GBC Y PS APROVECHA LA MODA!

DE: NINTENDO	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE	SIN DETERMINAR	

HISTORIA Los desarrolladores Game Play Studios tienen su sede en Warrington, Gran Bretaña. Empezaron a trabajar el año pasado.

¡CHUTA YA! Pocket Soccer se caracteriza por sus movimientos sensibles al contexto.



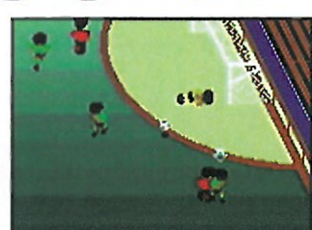


Podemos definir *Pocket Soccer* como un juego "con numerosos elementos interesantes".

También podemos abreviar y decir que es "guay". O repasar sus características: animación fluida y sofisticada (para GBC), controles flexibles y sensibles al contexto, minijuegos de entrenamiento para mejorar a los miembros del equipo y la posibilidad de intercambiar jugadores vía cable o infrarrojos.

¡HAZTE CON ÉL!

Gracias a su animación, *Pocket Soccer* permite jugar a fútbol con soltura, velocidad y fluidez. Estamos impresionados.

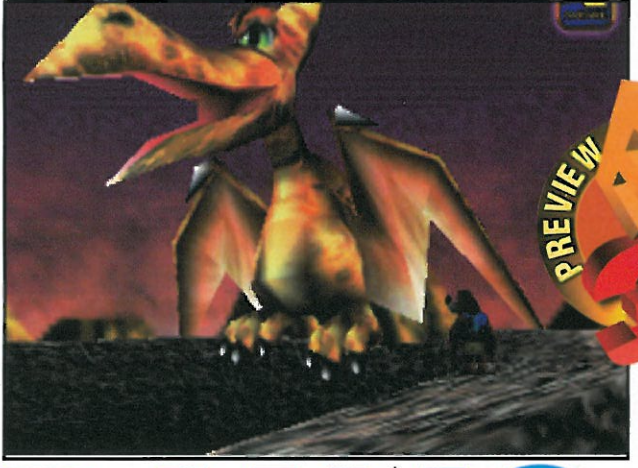




TENSA ESPERA

POCKET SOCCER PODRÍA CONVERTIRSE EN ALGO GRANDE... PRONTO LO VEREMOS.

POTENCIAL DE DISFRUTE





¡HAZTE CON ÉL!



La versión empleada para la demostración en el E3 dejaba entrever jefes gigantescos, niveles más extensos y algunos de los nuevos poderes que, de seguro, mejorarán enormemente el juego.

BANJO-TOOIE

YA LO CONOCES, HAS VISTO CAPTURAS... PERO SEGURO QUE QUIERES SABER MÁS.



DE: NINTENDO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE ▶ NOVIEMBRE		

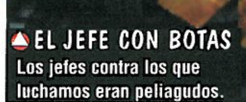
HISTORIA La primera vez que oímos hablar de *BT* fue justo al salir *Banjo-Kazooie*, cuando Rare mostró niveles inaccesibles como anticipo de la secuela.

Si te costó tanto como a nosotros salvar a Tooty del afeamiento, tal vez sientas terror ante los nuevos retos planteados por los creadores del original. Este juego es aún más difícil que su predecesor. Aun así, debes de estar ansioso por probarlo.

La separación entre Banjo y Kazooie permite la introducción de 40 movimientos nuevos. Por ejemplo, Kazooie puede volar más alto sin ayuda de nadie y Banjo puede ponerse la mochila, ahora vacía, sobre la cabeza para explorar los niveles subacuáticos. También puedes jugar con Mumbo Jumbo, el muñeco vudú amigo tuyo, si le llevas ciertos ítems a la cabaña. Naturalmente, tiene sus propios poderes, movimientos y habilidades. Parece una versión mejorada del divertidísimo proceso de aprendizaje de *BK*. Pronto regresaremos con más noticias acerca de esta maravilla.

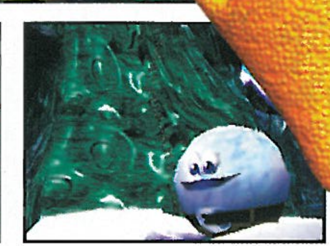


▲Algunos de los mundos explorados por esta extraña pareja sólo pueden calificarse de épicos.



▲EL JEFE CON BOTAS
Los jefes contra los que luchamos eran peliagudos.





TENSA ESPERA



PODRÍA SER MEJOR QUE *BK*. EN TAL CASO, SERÍA EL MEJOR DE LOS PLATAFORMAS.

POTENCIAL DE DISFRUTE



¡HAZTE CON ÉL!

La versión con la que jugamos en el E3 estaba parcialmente traducida del japonés. Por fortuna, todas las máscaras del juego se hallaban disponibles y pudimos probarlas. Mientras que la mayoría de ellas le dan un poder específico al joven Link (por ejemplo, el de ver los olores), las tres principales lo transforman en otras tantas razas de Hyrule con sus poderes incluidos. Por ejemplo...



MÁSCARA GORON
Te transforma en uno de los devoradores de rocas de *Ocarina of Time*. Poderes: un gancho de derecha extraordinariamente fuerte, capaz de romper bloques de piedra; rueda hecho una bola y recorre así los niveles a una velocidad vertiginosa.



MÁSCARA DEKU SCRUB
Te transforma en un Deku de nariz aflautada. Poderes: saltar sobre el agua; disparar burbujas por la nariz; alcanzar lugares elevados desplazándote por las flores.



MÁSCARA ZORA
Te transforma en un Zora subacuático. Poderes: desplazamiento submarino. Sólo tienes que pulsar A para deslizarte bajo las aguas con elegantes movimientos y giros. Un buen medio para recorrer las mazmorras subacuáticas más extensas.



EL SON DEL GORON
En *Mask of Majora* hallarás un gran número de melodías secretas.

¡IMÁGENES NUEVAS!

"¿QUÉ PASA?"
Shigsy contraataca con un Hyrule oscuro y misterioso, un Link que experimenta múltiples transformaciones y un límite de tiempo estricto en un *Zelda* más frenético.

LEGEND OF ZE
MASK OF THE MAJORA

TRES DÍAS EN MEDIA HORA, UNA Y OTRA VEZ. ESTO... ¿CÓMO?



DE: NINTENDO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1
DISPONIBLE: DICIEMBRE		

HISTORIA Su precursor, *Zelda: Ocarina of Time*, recibió el Premio al Mejor Juego Interactivo de 1998, otorgado por la Academia de Artes y Ciencias Interactivas.

Puede que aún no entiendas el concepto sobre el que se sustenta *Majora's Mask*. Confesamos que nosotros tampoco lo entendimos bien hasta que empezamos a jugar. Dispones de tres días para salvar a Hyrule de la devastación medioambiental que, traducido en tiempo de juego, corresponde a media hora.

Entonces, ¿se trata de un juego muy corto? No, porque la Ocarina (la flauta mágica arréglalo-todo de Link) te permite volver al inicio de los tres días tantas veces como quieras (al momento en el que guardaste la partida). La gracia consiste en que los habitantes de Hyrule no se detienen y que, cada vez que repitas los tres días, encontrarás personajes distintos y te harás con nuevos ítems (sobre todo máscaras) y poderes. Si los coleccionas, puedes cambiarlos "luego" por los de otros personajes. Tal vez aún no lo entiendas del todo, pero no te preocupes. Las mazmorras de que se compone la mayor parte de *Majora* deparan la misma soberbia combinación de puzzles y acción de *Ocarina of Time*, mientras que el nuevo Hyrule abunda en personajes fascinantes y misteriosas misiones secundarias.

PREVIEW E3 ¡ESPECIAL!



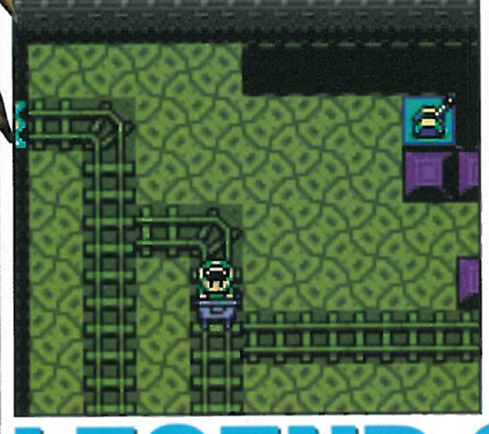
NUEVAS MISIONES
Ahora tienes que rescatar a 15 hadas de sus respectivas mazmorras.













¿SEPARADOS AL NACER? La trilogía se narra con gráficos sencillos, pero vistosos. Nos satisface.

¡BASTA YA! ¡EXPLORAR ESTÁ MUY BIEN, PERO YO QUIERO PELEA!

LDA:

LEGEND OF ZELDA TRI-FORCE TRILOGY

NI UNO NI DOS, SINO TRES SON LOS NUEVOS ZELDAS PORTÁTILES QUE NOS ESPERAN.

DE: NINTENDO/CAPCOM | **PRECIO:** N/D | **JUGADORES:** 1
DISPONIBLE NOVIEMBRE 1ª PARTE
HISTORIA ¡Nintendo ha estado sacando nuevas aventuras de Zelda desde los tiempos de la NES, la consola anterior a la consola anterior a la N64!



Hemos aguardado durante mucho tiempo la secuela de *DX* y, ahora, aparecen tres. La primera en llegar será *Mysterious Seed of Power*. El eje del juego lo constituyen unas semillas que se emplean como proyectiles y adquieren nuevos poderes a medida que avanzas. Sin ir más lejos, se inflaman y encienden antorchas. Existirá alguna relación entre los tres episodios de GBC, de tal manera que lo que ocurra en uno de ellos afectará a los siguientes. Aún no sabemos cómo lo harán, pero no dudes de que serás el primero en enterarte (después de nosotros).



¡HAZTE CON ÉL!

Aunque Capcom se haya encargado de la labor de desarrollo, *Mysterious Seed Of Power* se parece mucho a los anteriores lanzamientos para la Game Boy (lo cual nos gusta). Pero hay sitio para las novedades, como la presencia de ayudantes (un canguro saltarín y una bruja).

Link recibe ayuda de los animales para desplazarse por los niveles.







Ponte la máscara Zora y lánzate al agua. Quién sabe lo que vas a encontrar...

TENSA ESPERA

¡SI MAJORA NO SE CONVIERTE EN UN CLÁSICO, NOS COMEMOS LA OCARINA!

POTENCIAL DE DISFRUTE

TENSA ESPERA

¡GENIAL! ¡LA TRILOGÍA TRI-FORCE TE MANTENDRÁ ENGANCHADO HASTA EL 2002!

POTENCIAL DE DISFRUTE





MARIO TENNIS

APARECIÓ POR ARTE DE MAGIA Y, DESDE ENTONCES, NO NOS DEJA DORMIR...

DE: NINTENDO/CAMELOT | **PRECIO:** N/D | **JUGADORES:** 1-4

DISPONIBLE ▶ DICIEMBRE

HISTORIA Los desarrolladores Camelot son los responsables de *Mario Golf* y parecen muy bien situados para repetir su fina mezcla de juego y humor.

Disponíamos ya de versiones actualizadas para N64 de la mayoría de los grandes juegos de la SNES: *Mario*, *Starfox*, *Zelda*... ¡pero esto es totalmente nuevo! Por fin Nintendo responde a nuestro clamor con lo único que nos faltaba por ver.

¡Todos nosotros fuimos fans de *Super Tennis* en la SNES! *Mario Tennis* rejuvenecerá este clásico de los deportes con su acción frenética, sus asombrosos gráficos y el delicioso e intuitivo sistema de control. Estamos ante uno de esos juegos "fáciles de aprender, pero difíciles de dominar", que tan bien sabe hacer Nintendo.



PREVIEW E3 ¡ESPECIAL!



¡HAZTE CON ÉL!

Empezar a jugar con él es muy fácil, pero hemos descubierto recovecos de complejidad en su sencillo sistema de control de dos botones.

TENSA ESPERA

¡SI LOS CONTROLES SON TAN FLEXIBLES COMO PARECEN, ESTO VA A SER GENIAL!

POTENCIAL DE DISFRUTE





THE WORLD IS NOT ENOUGH

EA Y SU NUEVO AGENTE 00 TIENEN NUESTRA LICENCIA.

DE: ELECTRONIC ARTS | **PRECIO:** N/D | **JUGADORES:** 1-4

DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR

HISTORIA Como ya sabes, Bond había aparecido en la N64 de la mano de Rare con *GoldenEye*. EA se llevó la licencia y éste es el resultado.

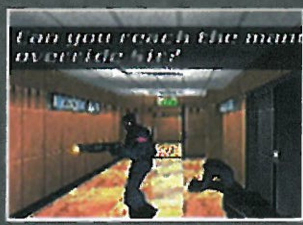
Es muy difícil competir con un clásico de la talla del *shoot 'em up* en primera persona de Rare. *Perfect Dark* lo consiguió pero, al fin y al cabo, no es lo mismo que Bond. Ahora es el turno de EA, pero ¿podrá crear la versión 007 definitiva?

Si nos tuviésemos que ceñir simplemente a lo que vimos en la versión inacabada del juego, pondríamos la mano en el fuego por él. ¡Parece de lo más elegante e, incluso, mejor que la obra maestra de Rare!

Encontramos todo lo habitual: sesos desparramados, armas escalofriantes, puzzles diabólicos y argumentos bien trabados. ¡Ahora tiene que probar su valor en el apartado multijugador! Aunque, en ese aspecto, es difícil que pueda rivalizar con *Goldeneye*. Puedes estar seguro de que dentro de muy poco se sabrá todo...

PREVIEW E3 ¡ESPECIAL!

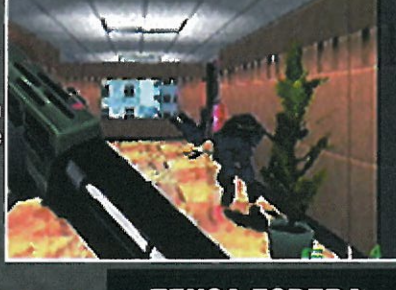
▲ ¡Ah! El siempre leal rifle francotirador, esta vez con una magnífica mira láser. ¡Esto sí que es imprescindible!



▲ Esta nueva entrega destaca por la interacción entre los personajes.

▼ ¡Este *shooter* no estará completo hasta que tenga un modo multijugador!





¡HAZTE CON ÉL!

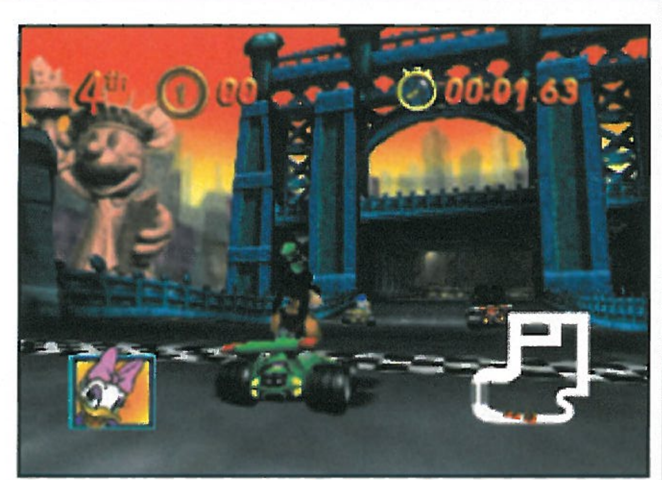
Los controles son sencillos, parecidos a los de *GoldenEye*. El juego en sí tiene mucha acción y funciona con mucha fluidez.

TENSA ESPERA

NO ESTAMOS CONVENCIDOS DE QUE *TWINE* PUEDA CON NUESTRO QUERIDO *GOLDENEYE*.

POTENCIAL DE DISFRUTE





MICKEY'S SPEEDWAY USA

¡RARE NO DEJA ESCAPAR UNA Y YA HA ADQUIRIDO OTRA LICENCIA!

DE: NINTENDO/RARE | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1-4

DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR

HISTORIA: Un juego de carreras al estilo de *Mario Kart*, pero con el clásico roedor de Disney y su tropa de amigos.

Puede existir un juego de carreras mejor que *Mario Kart 64*? Lo dudamos. Pero, si existe alguien capaz de conseguirlo, seguro que trabaja en Rare.

MS USA también representa un esfuerzo impresionante. Entras, de la mano de Mickey y sus compañeros, en un mundo que se mueve a una impresionante velocidad de *frames*, sembrado de reforzadores y con un sistema de retos que eleva la competitividad del multijugador al máximo. Incluso tiene mejor pinta que *MK*. Quizá podría superarlo...

¡HAZTE CON ÉL!

El manejo se parece más al de *Diddy Kong Racing* que al de *Mario Kart*. Equilibrado, pero no perfecto.



TENSA ESPERA

QUIZÁ, PERO SÓLO QUIZÁ, DESTRONE A *MARIO KART*. ¿ERES CAPAZ DE IMAGINARLO?

POTENCIAL DE DISFRUTE



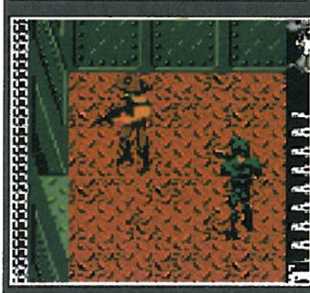
Todos los personajes están bien dibujados y se mueven con fluidez.

¡HAZTE CON ÉL!

Aunque todavía falten unos meses para terminar el juego, Rare ha hecho un trabajo impresionante. La acción avanza a un ritmo ideal. ¡Y hemos descubierto un montón de rasgos innovadores que van a sacar el máximo partido a la Game Boy Color!

¡Este *shoot 'em up* al estilo de *Operation Wolf* se ve fantástico con sus durísimos jefes y el estupendo armamento!







PERFECT DARK

¡JOANNA DARK SALTA CON SUS PISTOLAS A LA GAME BOY COLOR!

DE: NINTENDO/RARE | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1-2

DISPONIBLE ▶ AGOSTO

HISTORIA: Tal vez hayas leído ya la review de *Perfect Dark* para N64 al comienzo de este número. Si no, consúltala para entrar en antecedentes.



Aunque esta versión portátil de *Perfect Dark* aún está a medio hacer, parece que podrá rivalizar con el que considerábamos el mejor de los juegos derivados de una licencia: el soberbio *Metal Gear: Ghost Babel*.

Por lo que hemos visto hasta ahora, se mantiene la visión en picado de *Metal Gear*, pero se hace énfasis en un estilo de juego tipo "destruye y machaca todo" (sin que por ello se deje de emplear la inteligencia).

No obstante, aunque la mayor parte de tus avances se contemplen desde lo alto, la primera versión con la que jugamos contenía un gran número de minijuegos, la mayoría de los cuales impresionaban por sí mismos. Entre éstos encontramos un *shoot 'em up* estilo *Operation Wolf* (un clásico de los videojuegos) y una sección de conducción con visión cenital. ¡Su capacidad de variación rivaliza con la de *MGS*, y sólo por eso vale la pena!

Lo que vimos es fantástico y, cuando acabe su desarrollo, será aún mejor. En cualquier caso, podéis estar seguros de que Rare no escatimará en calidad.

TENSA ESPERA

¡ESTE JUEGO VA A CORONAR EL GRAN AÑO DE RARE!

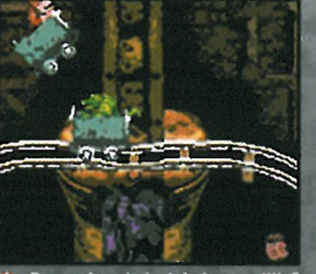
POTENCIAL DE DISFRUTE



¡JO, CON EL CALOR QUE HACE Y YO CON ESTE PELAJE!

¡HAZTE CON ÉL!

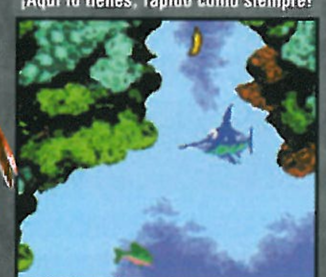
Jugarlo para creerlo. *DK Country* es la alegría de cualquier jugador y tiene una animación soberbia.



¿Recuerdas el nivel de la carretilla? ¡Aquí lo tienes, rápido como siempre!



¡Puedes convertirte en rinoceronte y enviar al cuerno a los lagartos!



DONKEY KONG COUNTRY

CON UN PLÁTANO EN LA BOCA, SOBRE UN RINOCERONTE Y GOLPEÁNDOSE EL PECHO, ¡ASÍ REGRESA EL GAMBERRO DE LA JUNGLA!

DE: RARE	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1
DISPONIBLE: SEPTIEMBRE		
HISTORIA	¡El *Donkey Kong Country* de la SNES se viste con un abrigo nuevo y se presenta en la Game Boy Color!	

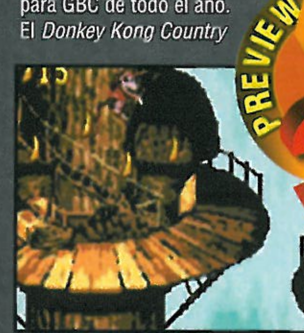
Que me aspen si todos los fanáticos de la raza gorilácea no se han puesto ya más contentos que unas pascuas! ¡Nosotros también!

Rare ha logrado introducir unos gráficos pasmosos en la minúscula Game Boy y, para postre, los ha dotado de dúctil movimiento. Éste es el mejor plataformas para GBC de todo el año. El *Donkey Kong Country* original para SNES nos pareció fantástico y éste, por lo que hemos visto, no le anda a la zaga. Puede que los asombrosos extras que le ha añadido Rare lo hagan incluso mejor.

Una vez más, Rare demuestra que es uno de los mejores desarrolladores del mundo, y no sólo en N64, sino también en GBC.



Van a meter todos los niveles del original en esta versión, con secretos en cantidad. ¿Cómo lo hacen?







TENSA ESPERA

SI ALGÚN JUEGO PUEDE SUPERAR EL LISTÓN DE *WARIO*, ÉSE ES *DK COUNTRY*.



POTENCIAL DE DISFRUTE







PAISAJES DE LUJO
¡La ambientación y la animación de los personajes figuran entre lo mejor de lo mejor!

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

OLVÍDATE YA DE LARA. ¡EL AUTÉNTICO ARQUEÓLOGO LLEGA A LA N64!

DE: LUCAS ARTS | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR
HISTORIA: Tres son las famosísimas películas que ha protagonizado Indy. Si no sabes quién es, ¡es que no eres de este planeta!



Hace años que aguardábamos la aparición del Dr. Jones! Además, como no existe ninguna Lara en 3D que merodee por la N64, nos faltan héroes estilo *Tomb Raider*. *Infernal Machine* es un juego llamado a remediar esas carencias.

Ambientado en 1947, lo protagoniza un Indy que viaja por el mundo para impedir que unos comunistas malvados abran un Portal Astral y liberen a una poderosa entidad sudamericana capaz de destruir el planeta.

Ya sabes lo que puedes esperar: un látigo multiusos, puzzles dificultosos y saltos al vacío, siempre en lugares fantásticos perdidos por el universo de Indy. ¡Y es nuestra primera oportunidad para controlar a este personaje! ¿Qué más se puede pedir?

¡HAZTE CON ÉL!

Se juega como *Tomb Raider*, tiene buenos gráficos y la figura de Indy es tan escurridiza como una iguana en el fango.



¿Lejos para saltar? Saca el látigo y... ¡cuélgate como un mono!





TENSA ESPERA

PARECE UN BUEN JUEGO Y UNA EXCELENTE AVENTURA. POTENCIAL DE DISFRUTE

POTENCIAL DE DISFRUTE





STAR WARS EPISODE 1: BATTLE FOR NABOOIE

¿PERMITES A UN JOVEN CABALLERO JEDI ENTRAR EN TU N64? POR FAVOR, MAESTRO...



DE: LUCAS ARTS | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR
HISTORIA: ¡Tómese el motor reciclado de *Rogue Squadron*, mézclese con *La amenaza fantasma* y... *voilà*: un magnífico juego de acción!

***Star Wars* da tanto de sí que nunca te cansas. *Battle for Nabooie*, en particular, ¡parece soberbio!**

Como en *Rogue Squadron*, exploras asombrosos lugares sacados de *La amenaza fantasma*, al tiempo que combates a la malvada federación con un mortífero láser. Esta vez dispones de vehículos más variados y de la posibilidad de volar por el espacio.





TENSA ESPERA

COMO ES *STAR WARS*, TENEMOS GANAS DE VERLO. ¡ADEMÁS, ES MEJOR QUE *ROGUE SQUADRON*!

POTENCIAL DE DISFRUTE





CONKER'S BAD FUR DAY

¡DISFRUTA DE ESTE BELLO, INTERESANTE Y SANGUINARIO PLATAFORMAS!



DE: RARE | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR
HISTORIA: ¡Un plataformas original de Rare con montones de innovaciones! Oye, ¿sabes si esa gente de Rare duerme alguna vez?

Nunca habíamos encontrado un juego tan bonito y, a la vez, brutal e hilarante.

¿Encuentras vulgares a los personajes de *South Park*? En este clásico plataformas de Rare, las ardillas parodian todas las películas habidas y por haber, gritan cerdadas y mueren con gran sadismo. ¡Es el juego más divertido que hemos visto!





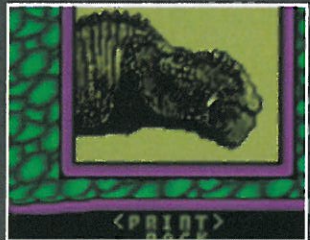


TENSA ESPERA

¡CALIDAD EN SU MAYOR GRADO! UN PASMOSO JUEGO DE RARE.

POTENCIAL DE DISFRUTE







DINOSAUR

PRIMERO VERÁS LA PELÍCULA Y, LUEGO, UBI SOFT TE OFRECERÁ EL JUEGO.



DE: UBI SOFT	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ DICIEMBRE		

HISTORIA Ubi Soft y Disney han unido fuerzas y han convertido la película de este verano en un videojuego.

D*inosaur* se basa en la gran película de Disney del mismo nombre (y que, en el momento de escribirse estas líneas, es número 1 en los cines de EE.UU.) que llegará por estos pagos en verano. Así que prepárate para otra invasión de dinosaurios en toda regla.

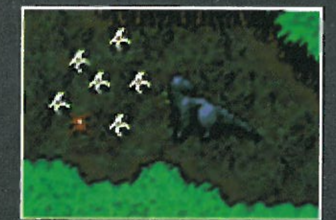
El juego plantea una mezcla de estilos de juego entre acción y resolución de problemas. Así pues, tienes que evitar trampas y acabar con malvados raptores.

Dispones de seis personajes jugables, cada uno con habilidades propias, y el título promete ofrecer mucha variedad en sus 27 niveles. Lo que nos parece algo raro es que tres de los personajes no sean dinosaurios... ¡sino lémures! Suponemos que tendrá relación con la película.

PREVIEW E3 ESPECIAL

¡HAZTE CON ÉL!

Aunque las muestras con las que jugamos estaban bien, la idea de introducir criaturas muy grandes en una pequeña pantalla es una labor tan difícil que... han acabado por ser pequeñas. Tal vez la variedad en el juego compensará este detalle.







Aquí empieza todo. ¡Un gran meteorito va a exterminar a los dinosaurios!





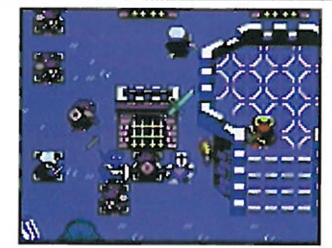
Éste es Zini, uno de los personajes jugables. Mmm...

TENSA ESPERA

NO SABEMOS CÓMO SE TRADUCIRÁ LA PELÍCULA A GBC. CRUCEMOS LOS DEDOS.

POTENCIAL DE DISFRUTE





WARLOCKED

¡NINTENDO HA CREADO UN JUEGO DE ESTRATEGIA A TIEMPO REAL PARA GAME BOY COLOR!

DE: NINTENDO/CAPCOM	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR		

HISTORIA Los juegos de estrategia a tiempo real tienen su complicación, pero los poco conocidos BITS han creado uno para GB

W*arlocked* nos ha deparado una gran sorpresa! ¿Un juego de estrategia a tiempo real para la GBC? Parece que los muchachos de BITS (unos avispados desarrolladores británicos) lo están haciendo muy bien.

Está ambientado en los tiempos de la antigua magia y aparecen en él más de veinte brujos. Tu tarea consiste en buscar las materias primas requeridas para una serie de misiones, edificar las estructuras necesarias y reunir un ejército sin dejar de defender tu base en ningún momento. Luego, por supuesto, tienes que salir al campo de batalla. ¡Existe incluso un enlace para dos jugadores que te permite enfrentarte a tus compañeros!

PREVIEW E3 ESPECIAL

¡HAZTE CON ÉL!

Con toda su ambición ha logrado impresionarnos. Emplea gráficos muy claros, a pesar de la complicada acción, y la posibilidad de luchar en tiempo real contra otro jugador parece un gran logro.



TENSA ESPERA

"PARECE UN JUEGO INTELIGENTE Y LO AGUARDAMOS CON IMPACIENCIA"

POTENCIAL DE DISFRUTE



CRYSTALIS

UN NUEVO JUEGO DE ROL PARA TU PORTÁTIL INTENTA HACER SOMBRA A LINK.



DE: NINTENDO/CAPCOM | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1

DISPONIBLE: SIN DETERMINAR

HISTORIA: La versión original japonesa del juego apareció en la NES hace años, pero no era muy buena. Ésta debería ser mejor.

Otra puesta al día de la época NES. Esta aventura mística no sólo ha recibido un lavado de cara, sino que está más trabajada.

El argumento no sorprende: un villano llamado Draygonia tiene muy malas intenciones contra nuestro planeta. Debes encontrar las cuatro partes que componen la espada mágica Crystalis y vencerle. La perspectiva en picado, las exploraciones y el aspecto de las mazmorras nos han hecho pensar en *Zelda*. Ciertamente, están hechos con el mismo molde, pero todavía es muy pronto para hacer comparaciones.



¡HAZTE CON ÉL!

Crystalis pinta bien y contiene todos los elementos que cabe esperar de una aventura mágica. Sin embargo, no tiene nada que lo haga sobresalir.





TENSA ESPERA

TIENE BUENA PINTA, PERO YA VEREMOS SI PUEDE SORPRENDERNOS.

POTENCIAL DE DISFRUTE





MOMENTO FAMILIAR
Los hermanos Bros comparten momentos de la aventura.

PAPER MARIO

DE: NINTENDO | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1

DISPONIBLE: SIN DETERMINAR

HISTORIA: Conocido anteriormente como *Super Mario RPG2*, este juego ha tardado siglos en salir, pero parece que ahora ya está casi a punto.

¡POR FIN! ¡YA FALTA MENOS PARA DISFRUTAR DEL ESPERADO RPG DE MARIO!



Los nintenderos europeos llevamos siglos esperando un RPG de *Mario*, así que ver por fin *Paper Mario* es todo un alivio.

Como ya debes saber, contiene la mezcla más disparatada de estilos que se ha hecho jamás y eso es, precisamente, lo que le da ese aspecto único. Los entornos son en 3D y los personajes en 2D. ¡Y cuando decimos 2D queremos decir que parecen recortados en papel! Contiene gran variedad de elementos de rol y unos gráficos excelentes, por lo que seguro que nuestro pequeño fontanero volverá a sorprendernos.

¡HAZTE CON ÉL!

Paper Mario parece interesante y extrañamente diferente; y no sólo por la mezcla de estilos gráficos. Al jugarlo, se convierte en una mezcla entre un RPG y un plataformas (¡la especialidad de Mario!). Puedes esquivar a los enemigos pero, si prefieres no hacerlo, el juego adopta un sistema de combate por turnos.

TENSA ESPERA

LA MAGIA A LA QUE MARIO NOS TIENE ACOSTUMBRADOS VUELVE A FLOTAR EN EL AIRE.

POTENCIAL DE DISFRUTE



ETERNAL DARKNESS

PREVIEW E3 ¡ESPECIAL!

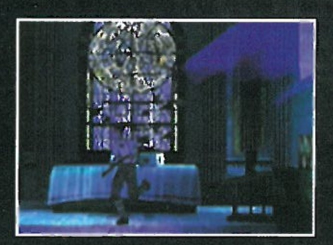


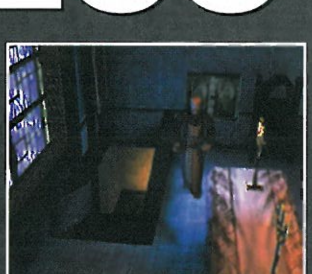
DE: NINTENDO/SILICON KNIGHTS | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1

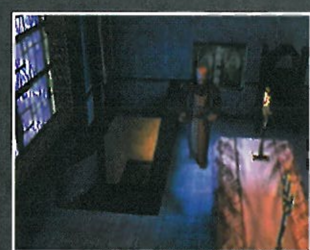
DISPONIBLE SIN DETERMIINAR

HISTORIA Han trabajado en ello mucho tiempo, pero los de la gran N están muy contentos, pues han firmado un contrato de exclusividad de desarrollo con *Silicon Knights*.

SI *RESIDENT EVIL* TE ASUSTÓ, ESTO TE ATERRORIZARÁ...



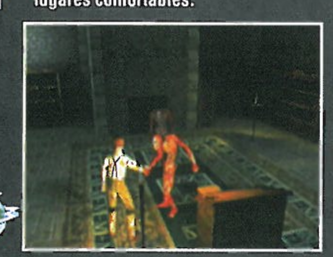




Mucho antes de que la Humanidad obsequiara al universo con su presencia, la tierra pertenecía a otros seres...

O, por lo menos, eso es lo que aquí se nos explica. *ED* no es lo que llamarías un *divertimento*. Se trata de una terrorífica aventura en la que controlas a 13 personajes a lo largo de un periodo de tiempo de 200 años. El cartucho incluye magia negra, muertes, misterios, un barómetro de locura, mucha sangre... Puaj, todo muy desagradable. ¡No podemos esperar más!

No pasarás mucho tiempo en lugares confortables.



¡HAZTE CON ÉL!

No es uno de esos juegos en los que entras enseguida. Hay que invertir unas horas, pero luego el juego te absorbe.

TENSA ESPERA

SI LO TUYO SON LOS SUSTOS, *ETERNAL DARKNESS* ES PARA TI.

POTENCIAL DE DISFRUTE



MTV SKATEBOARDING

¡EH, TÍO, MIRA DE LO QUE SOY CAPAZ!

DE: N/D | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1

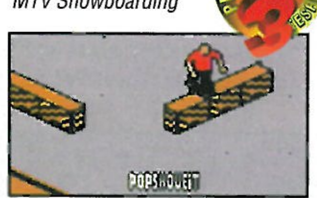
DISPONIBLE SIN DETERMIINAR

HISTORIA Es uno de los tres juegos MTV que vimos en el E3. Los otros dos eran *MTV Sports: Pure Ride* y *MTV Sports: BMX*.

Lamentablemente, tuvimos que ser duros con el lanzamiento de *Tony Hawk's* para GB cuando lo analizamos hace un par de meses y, ahora, hay un hueco en nuestras vidas. Concretamente, el que deja la ausencia de un buen juego portátil de *skateboard*.

Esperemos que *MTV Snowboarding* ocupe ese hueco. La visión isométrica, que mantiene la cámara siempre a la misma distancia, es mejor que el sistema en picado de *Tony Hawk's*, y el repertorio de piruetas y saltos que ofrece presagian que el juego tiene cuerda para rato. Pronto te diremos más cosas.

PREVIEW E3 ¡ESPECIAL!



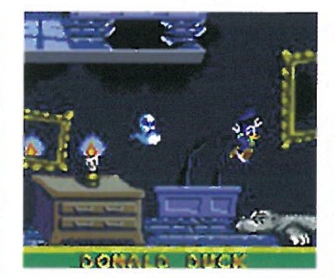
TENSA ESPERA

ESTO PUEDE CONVERTIRSE EN EL PRIMER BUEN JUEGO DE *SKATEBOARD* PARA GB.

POTENCIAL DE DISFRUTE









DISNEY'S DONALD DUCK

¿UN PLATAFORMAS CLÁSICO O UNA AVENTURA PORTÁTIL LLENA DE DIVERSIÓN?

DE: UBI SOFT | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1

DISPONIBLE NOVIEMBRE

HISTORIA Los de Ubi Soft están preparando varios títulos Disney para GB, entre los que se incluyen *El Libro de la Selva* y *Dinosaur* (ver página 24).

Mejor que te olvides de los argumentos elaborados y de la jugabilidad sorprendente por unos momentos.

Donald tiene que rescatar a Daisy y, a juzgar por las imágenes, se trata de un plataformas portátil de esos a los que estamos acostumbrados. Su aspecto es bueno, pero hay que reconocer que el sistema de control no respondía muy bien.



¡Ánimo Donald! ¡Un villano ha secuestrado a Daisy!

TENSA ESPERA

PARECE MUY SIMPLE, PERO ESPEREMOS QUE EL HUMOR DE LA LICENCIA DISNEY LO MEJORE.

POTENCIAL DE DISFRUTE







SPIDERMAN

EL HOMBRE ARAÑA LLEGA A LA GBC.



DE: ACTIVISION | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1
DISPONIBLE SEPTIEMBRE

HISTORIA Uno de los personajes más famosos de los cómics Marvel debuta en la GBC ¡Bienvenido, hombre araña!

Vaya! Esto está pero que muy bien. La animación es impresionante, los escenarios parecen sacados de un cómic y ¡fíjate en los malos! Están todos los clásicos archienemigos del hombre araña, desde el Dr. Octopus hasta Venom, pasando por Sandman.

Avanzar columpiándote en tus telarañas a lo largo de doce niveles infestados de enemigos, con unas mallas rojiazules ajustadas y un pasamontañas en la cabeza nunca había sido tan divertido.

TENSA ESPERA

LA GAME BOY ESTABA FALTA DE HÉROES CLÁSICOS. ¡QUE BIEN QUE HAYA LLEGADO *SPIDERMAN*!

POTENCIAL DE DISFRUTE







LITTLE MERMAID PINBALL FRENZY

¿UN *PINBALL* BAJO EL MAR?



DE: NINTENDO | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1-2
DISPONIBLE SEPTIEMBRE

HISTORIA La mona sirena pelirroja, hija de Neptuno, emerje de las profundidades, para protagonizar su propio juego de... ¿pinball?

Vale, no es que estemos saltando de alegría con la noticia, pero los gráficos están bien y se ha incluido una opción multijugador y algunos minijuegos que valen la pena.

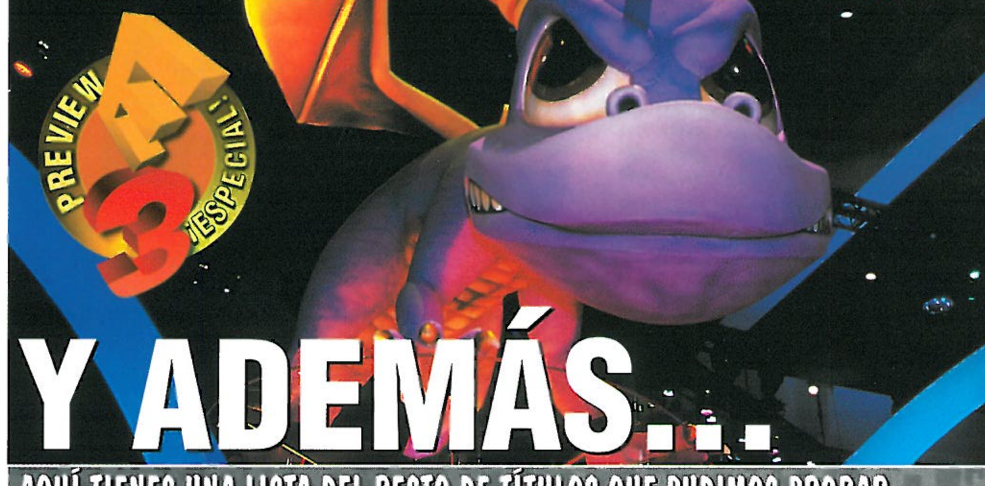
Y sí, *es* un pinball. La física del juego es más o menos aceptable, con lo que la cosa puede funcionar muy bien, a pesar de la protagonista.

TENSA ESPERA

PODRÍA LLEGAR A SORPRENDERNOS, PERO NO NOS QUITA EL SUEÑO

POTENCIAL DE DISFRUTE





Y ADEMÁS...

AQUÍ TIENES UNA LISTA DEL RESTO DE TÍTULOS QUE PUDIMOS PROBAR Y DISFRUTAR EN EL E3. TE LOS IREMOS PRESENTANDO POCO A POCO.

N64

Aidyn Chronicles: The First Mage
Army Men: Air Combat
Bomberman: The Second Attack
Daikatana
F1 Racing Championship
Fighter Destiny 2
Madden NFL 2001
Mega Man 64
Mia Hamm Soccer 64
Polaris SnoCross
Power Rangers Lightspeed Rescue
Resident Evil 0
San Francisco Rush 2049
Scooby Doo: Classic Creep Capers
StarCraft 64
Turok 3: Shadow of Oblivion
WWF No Mercy

GAMEBOY

Airforce Delta
Alfred's Adventure
Alice in Wonderland
Aliens: Thanatos Encounter
Alone in the Dark 4
AMF Bowling
Animorphs
Army Men II
Army Men: Air Attack
Austin Powers: Oh Behave
Austin Powers: Welcome to my
Batman Beyond
Batman: The New Adventures
Bomberman Max
Buffy the Vampire Slayer
Bugs Bunny Crazy Castle 4
Cannon Fodder
Carmageddon TDR 2000
Championship Motocross 2 Featuring Ricky Carmichael
Cool Boarders Pocket
Cool Bricks
Cool Cool Jam
Cotton
Croc
Croc 2
Cruis'n Exotica
Daffy Duck
Daikatana
Disney's Donald Duck
Disney's Jungle Book
Donkey Kong Country
Dragon Dance
Driver
Dukes of Hazzard
Dynamite Slugger
ESPN 2Night
Evolution
Faselei
Flintstones: Burger Time
Fur Fighters
Gauntlet Dark Legacy
GOBS of Games
Harvest Moon 2
Hercules
Heroes of Might & Magic
Hoyle Card
Hoyle Casino
Hyper 3D Pinball: Thrill Ride
Inspector Gadget
Legend of the River King 2
Lego Racers
Lego Action Team
Lego Island
Little Mermaid Pinball
Little Nicky
Looney Tunes
Lufia: The Legend Returns
M&M Mini Madness
Mary Kate & Ashley: Get A Clue
Matt Hoffman's Pro BMX
Mega Man X
Metal Walker
MIB 2
Microsoft Entertainment Packs
Monster Force
MP3 Player
Mr. Driller
MTV Sports: BMX
MTV Sports Pure Ride
NBA Hoopz
NBA Live 2000
Neo Baccarat
NFL Blitz 2001
Perfect Dark
Picture Puzzle
Playmobil Hype
Pocket Reversi
Power Rangers Lightspeed Rescue
Pro Pool
Qix Adventure
Ready 2 Rumble 2
Return of the Ninja
Road to El Dorado
Rocky Mountain Trophy Hunter
Ronaldo Soccer
Roswell conspiracies
Rugrats in Paris
Runelord
Sabrina the Teenage Witch
San Francisco Rush 2049
Scooby Doo
Sea-Doo
Shark MX
The Simpsons: Treehouse of Horrors
South Park Rally
Speedy Gonzalez
Aztek Adventure
Spider-Man
Star Trek Invasion
Supershot Robot Golf
SWIV
Tazmania
Tech Deck
Territory
Test Drive Cycles
The Grinch
The Mummy
Thunderbirds
Titanium Angels
Titus the Fox
Toca Touring Car
Tony Hawk Pro Skater 2
Toobin'
Towers: Lord Baniff's Deceit
Tweety's High-flying Adventure
Ultimate Fighting Championship
UEFA 2000
US Wrestling
Underground Lair
Vigilante 8: Second Offense
VR Sports Powerboat Racing
Wacky Races
Woody Woodpecker Racing
Xena Warrior Princess
X-Men: Mutant Acadamy
X-Men: Mutant Wars
Tony Hawk Pro Skater 2
X-Men: Mutant Acadamy
X-Men: Mutant Wars



¡MES A MES TE MANTENDREMOS INFORMADO SOBRE LOS PROGRESOS DE UNO DE LOS JUEGOS POKéMON MÁS FANTÁSTICOS CONCEBIBLES POR LA IMAGINACIÓN HUMANA!

ESTA SEMANA, HE ESTADO CAZANDO...

Este ha sido un mes duro para nuestro pokéxperto, pues los juegos que disfrutó en el E3 le han dejado colapsado. De todas formas, Magmarushi puso a punto su tupé ardiente enseguida para hacer su trabajo. Tras llenar su bolsa con todos los pertrechos necesarios, salió en busca de nuevos retos que afrontar...

POKéCARAS NUEVAS

¡LA PLANTILLA DE POKéMON SE RENUEVA!

Nuestro PokéDex está empezando a tomar medidas descomunales. ¡Es más grande que la barriga de Snorlax después de una comilona! Aquí tienes algunos de los nuevos Pokémon que pululan por el plateado cartucho.



159 ARIGEITSU

Es la evolución de Waninoko y el doble de peligroso.



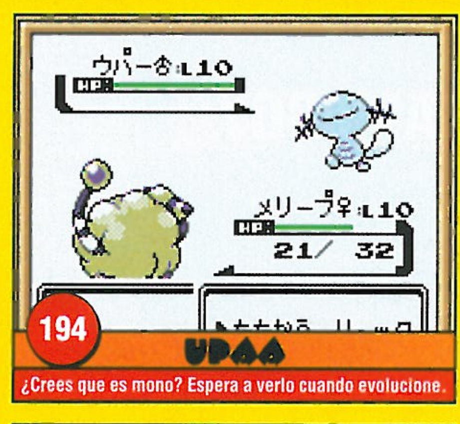
163 HOO HOO

Este Pokémon sólo se puede encontrar cuando ha caído la noche.



187 HANEKKO

Con sus 30 ataques, este Pokémon tomate puede ser muy útil.



194 UPAA

¿Crees que es mono? Espera a verlo cuando evolucione.



209 SUUBBLE

¿Un koala con colmillos y de rosa? ¡Increíble!



234 ODOSHISHI

Este reno de nariz azul es muy difícil de capturar.

ESOS LOCOS ENTRENADORES

Nunca hables con extraños, son muy raros

A lo largo de tu camino te cruzarás con montones de entrenadores y enemigos dispuestos a pelear. Conforme más avances, más duros serán de pelar y, si no andas con mucho ojo, pueden acabar convirtiéndose en tus pokéverdugos.



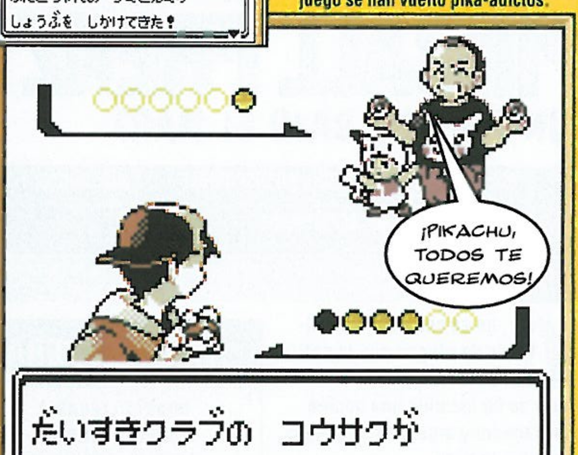
Si crees que es raro, espera a ver a sus amigos...

Los monjes BellSprout son muy silenciosos, pero peligrosos...



Pueden parecer un encanto, pero espera a ver el contenido de sus Pokéball.

Parece ser que los personajes del juego se han vuelto pika-adictos.



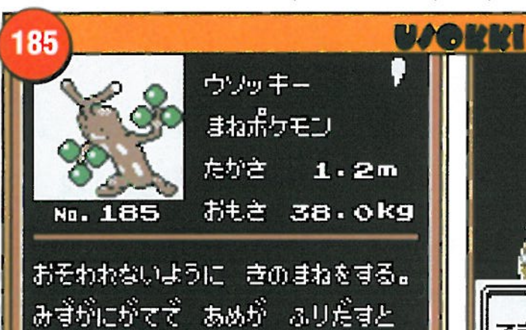


LISTOS PARA EL TRIUNFO

¡ATENCIÓN! LA ELITE SE PREPARA PARA EL COMBATE

Tal y como pasaba con *Rojo* y *Azul*, algunos de los nuevos Pokémon te gustarán más que otros. Aquí tienes a las dos nuevas estrellas de nuestra pokérecolecta, a punto para aniquilar al enemigo…

185 USOKKI



Ten cuidado con su ataque Destructor. Puede parecer genial, pero acabará haciéndote llorar.

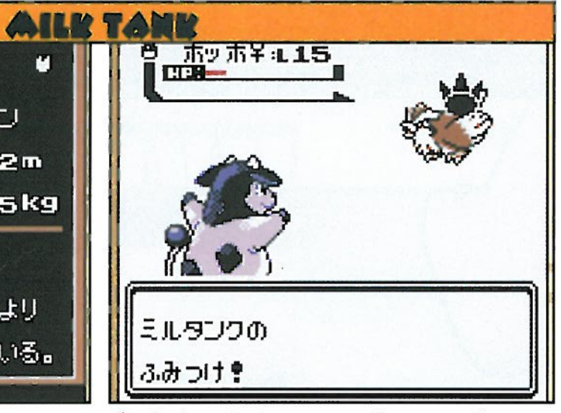


Reduce su enorme defensa y podrás hacer que este Pokémon se una a tu equipo. Será de gran utilidad.

241 MILK TANK



Aquí tienes a Milk Tank (#241), una vaca enorme…



…hasta que te ataca con sus peligrosas pezuñas.

EVEE-LUCIONANDO

HAY UN EVEE PARA CADA MOMENTO

¡Tenemos buenas noticias para todos los fans de Evee! Cuando estábamos explorando uno de los pueblos nos encontramos con algo parecido a ¡un Gimnasio de Evees!



Una vez dentro, te retarán algunos duros entrenadores.



Allí verás a #196 Eefi, un Evee evolucionado. Véncele y lucha con…



Blackie, #197, una de las evoluciones de Evee que más nos gustan. Es una maravillosa especie de Pokémon, aunque su aspecto es de lo más siniestro.



EL PODER DE LA EVOLUCIÓN

No podemos evitar mostrar cierto favoritismo por Aardvark, Magmarushi, Meriipu y Otachi cuando buscamos algo de acción. Aquí tienes sus evoluciones…

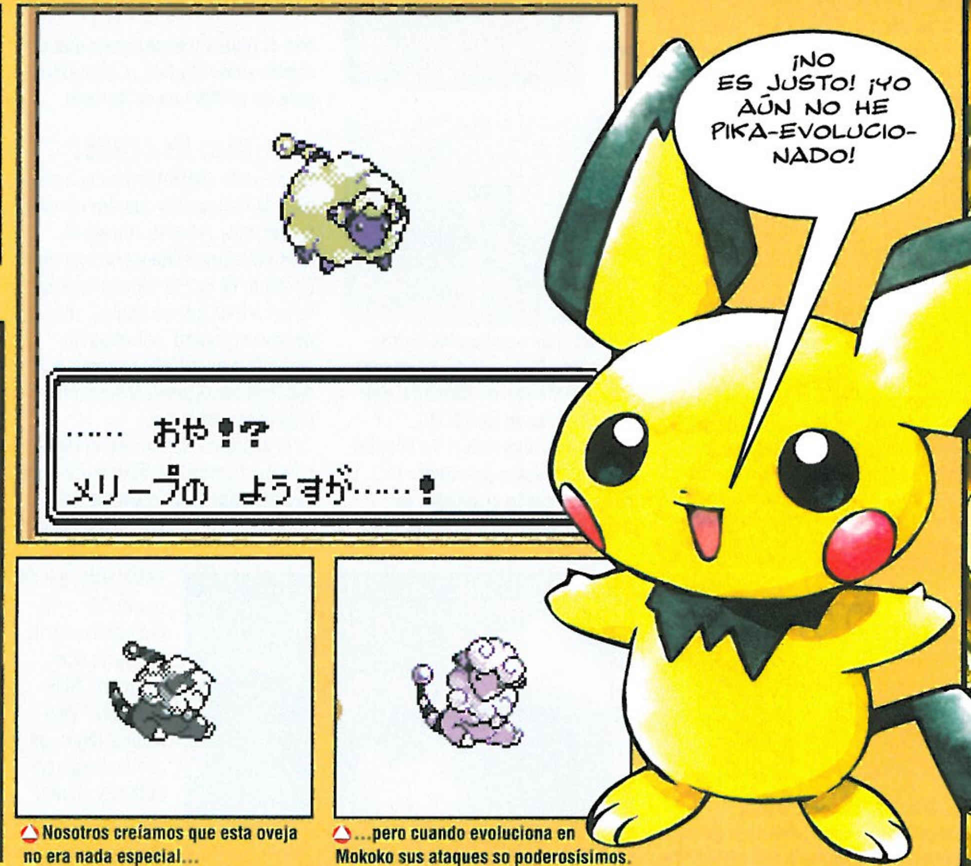


La verdad es que Otachi no empieza siendo un Pokémon genial.



…después evoluciona a un súper armiño de lo más raro, ¡Ootachi!





Nosotros creíamos que esta oveja no era nada especial…

…pero cuando evoluciona en Mokoko sus ataques so poderosísimos.

HEY YOU, PIKACHU!

¡EH, PIKA! ¡TRÁENOS UN CAFÉ CON LECHE! ¡VENGA! AHORA VAS A PODER INTERACTUAR DE VERDAD CON EL BICHITO AMARILLO.

DE: NINTENDO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR		
HISTORIA	¡Es el primer juego de este tipo que vemos! Además, al tratarse de Pokémon, su interés es innegable. ¡Muy bien, Nintendo!	

"¿QUÉ PASA?"
¡Que Pika está contento, eso es lo que pasa! Si eres amable con él, te recompensará con sus sonrisas y su pokéamor.



¡CON TU PROPIA TROMPETA!
En *Hey You, Pikachu* aparecen un gran número de ítems interactivos a disposición de Pika.

LOS AMIGOS DE PIKA
¡Por el camino encontrarás a todos tus Pokémon favoritos, desde Bulbasaur hasta Butterfree!



GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: ¡Cuando salgas a explorar, vas a encontrar muchos Pokémon en la Naturaleza!

POR QUÉ ES GUAI: Una vez los encuentres, puedes jugar con ellos en su hábitat y participar en sorprendentes minijuegos. Cuanto más te diviertas con Pika, más posibilidades tienes de que vuestra amistad se mantenga... ¡Ahhh! ¡Cuánta dulzura y encanto!



UN COLEGA DE PIKA
Pikachu no es consciente de lo que se le avecina: ¡un Vileplume dispuesto a contarle toda su vida!



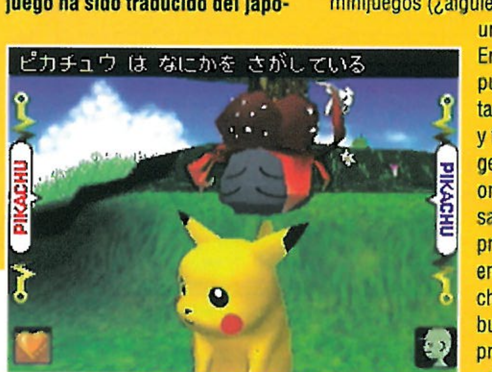
Este mes nos ha sido confirmada la aparición en verano de esta rareza llamada *Hey you, Pikachu* en los EE.UU. "¿Y qué?", nos respondes. Te aconsejamos que estés pendiente de estas cariñosas criaturas. El juego ha sido traducido del japonés al inglés y esperemos que el roedor amarillo llegue a nuestro país en el 2001 en castellano.

¿NOS RECIBES?

Como ya te adelantamos en la sección de noticias de nuestro número 5, *Hey You, Pikachu* emplea el revolucionario sistema de reconocimiento de voz de Nintendo para dirigir a Pika por su hábitat. ¡En vez de usar el joypad, utilizarás un magnífico micrófono especial que escucha tus órdenes y las transmite al Pokémon!

El jugador interactúa con Pikachu, se marcha con él de excursión y lo guía por unos extraños pokéminijuegos (¿alguien quiere pescar un *Magikarp*?). Entretanto, ganas puntos de amistad por ayudarlo y tratarlo con gentileza. Si le ordenas: "Ve y salta al lago", es probable que se enfade y se marche (¡o se vaya a buscar a su primo Raichu para que te castigue por tus malos modales!).





MIENTRAS ESPERAMOS...

Parece que este juego constituye la mayor innovación de toda la historia de Nintendo. No diremos que es sensacional para no infravalorarlo.



A GRANDES RASGOS

- ¡PUEDES EXPLORAR ÁREAS INMENSAS!
- ¡TODOS TUS POKéMON FAVORITOS!
- ¡GRAN CANTIDAD DE MINIJUEGOS!
- ¡CONTROLAS A PIKA CON UN SORPRENDENTE SISTEMA CON MICRÓFONO INCORPORADO!
- ¡LA POSIBILIDAD DE TENER A PIKA COMO MASCOTA EN PANTALLA GRANDE!



"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"

¿Y aún lo preguntas? No existe NADA semejante a este juego. ¡Es lo más innovador que hemos visto!

TENSA ESPERA

ESTAMOS ANSIOSOS POR CHARLAR CON NUESTROS POKéMON FAVORITOS. ¡ÉSTE PUEDE SER EL MÁS DIVERTIDO DE LOS POKéJUEGOS!

POTENCIAL DE DISFRUTE



POKÉMON PUZZLE LEAGUE

¡UN NUEVO JUEGO HA LLEGADO A POKéLANDIA!

DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-2

DISPONIBLE 24 SEPTIEMBRE

HISTORIA Una apetecible mezcla de *Tetris Attack* y de la arrasadora moda Pokémon. Una combinación letal...

Pokémon Puzzle League, conocido originalmente como *Pokémon Attack*, está protagonizado por Ash y sus amigos, quienes luchan en un entorno tipo *Tetris* por el privilegio de retar al Gran Señor de los Puzzles. Para avanzar, tienes que mover mucho el pulgar y salir triunfante sobre gentes de mala ralea como el Team Rocket.

POKéMUCHOS

En este juego aparecen todos los Pokémon habidos y por haber y, como en *Tetris Attack*, los Pokémon a los que hayas elegido deberán formar series de color de tres para impedir que tus piezas alcancen la parte superior. Las combinaciones extravagantes se hallan a la orden del día. Cuantos más puntos acumules, más piezas molestas arrojarás contra tu indefenso rival. ¡Dispones de seis modos de juego distintos, multijugador incluido!



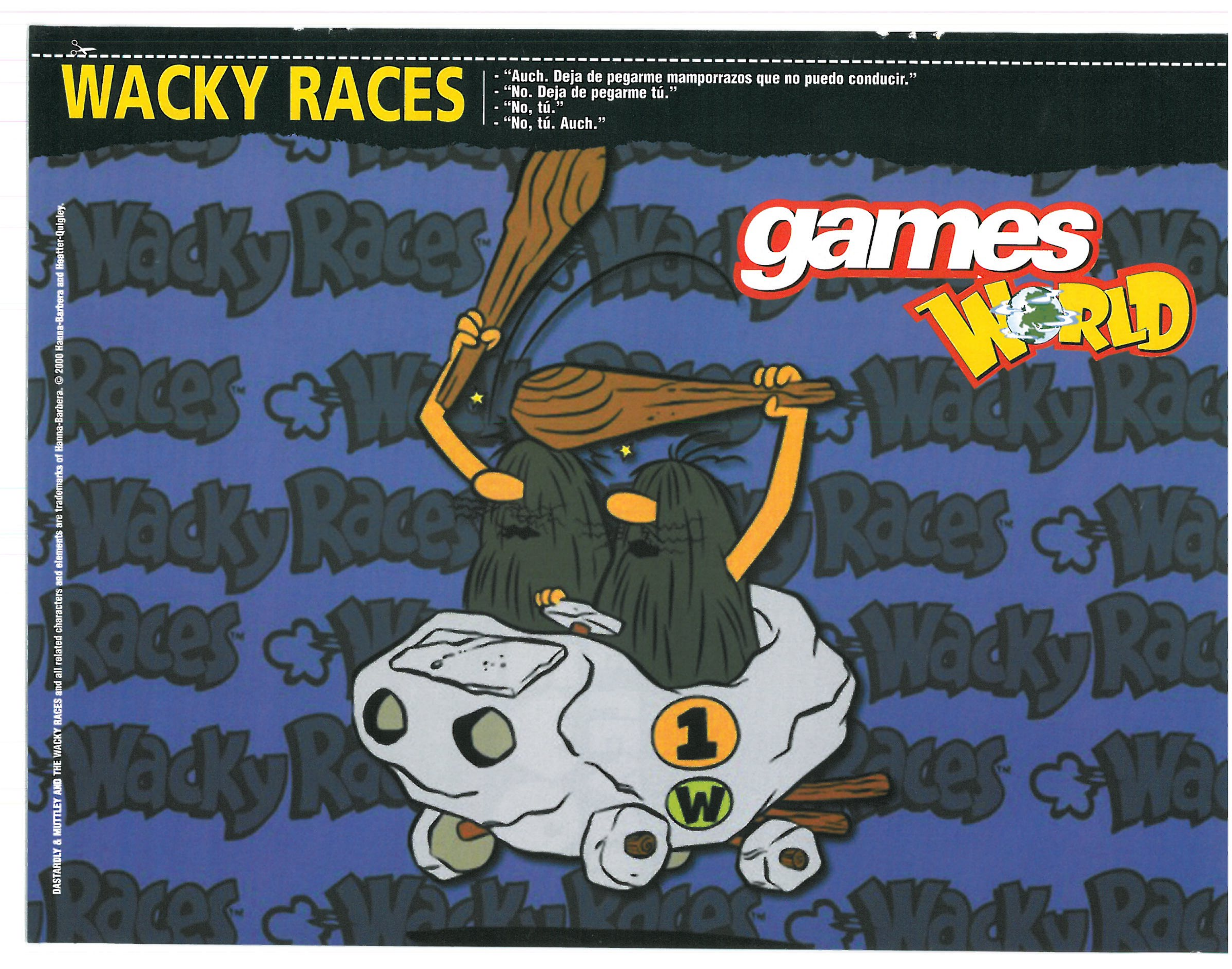
ESTARÁ DISPONIBLE EN...

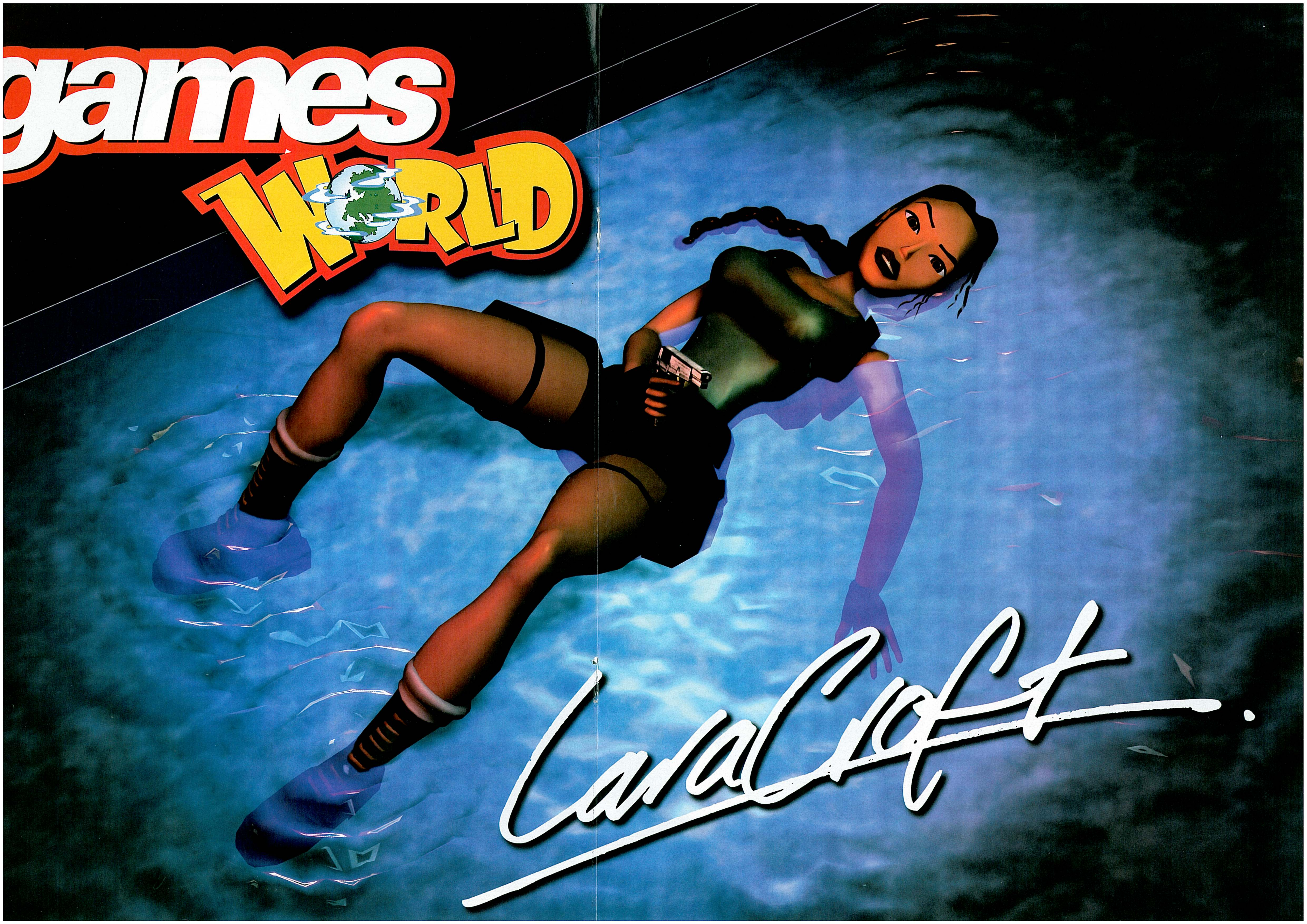
¡Antes de lo que esperas! Según las últimas noticias brindadas por Nintendo, en septiembre podremos disfrutar de la poképuzzle-fiebre.

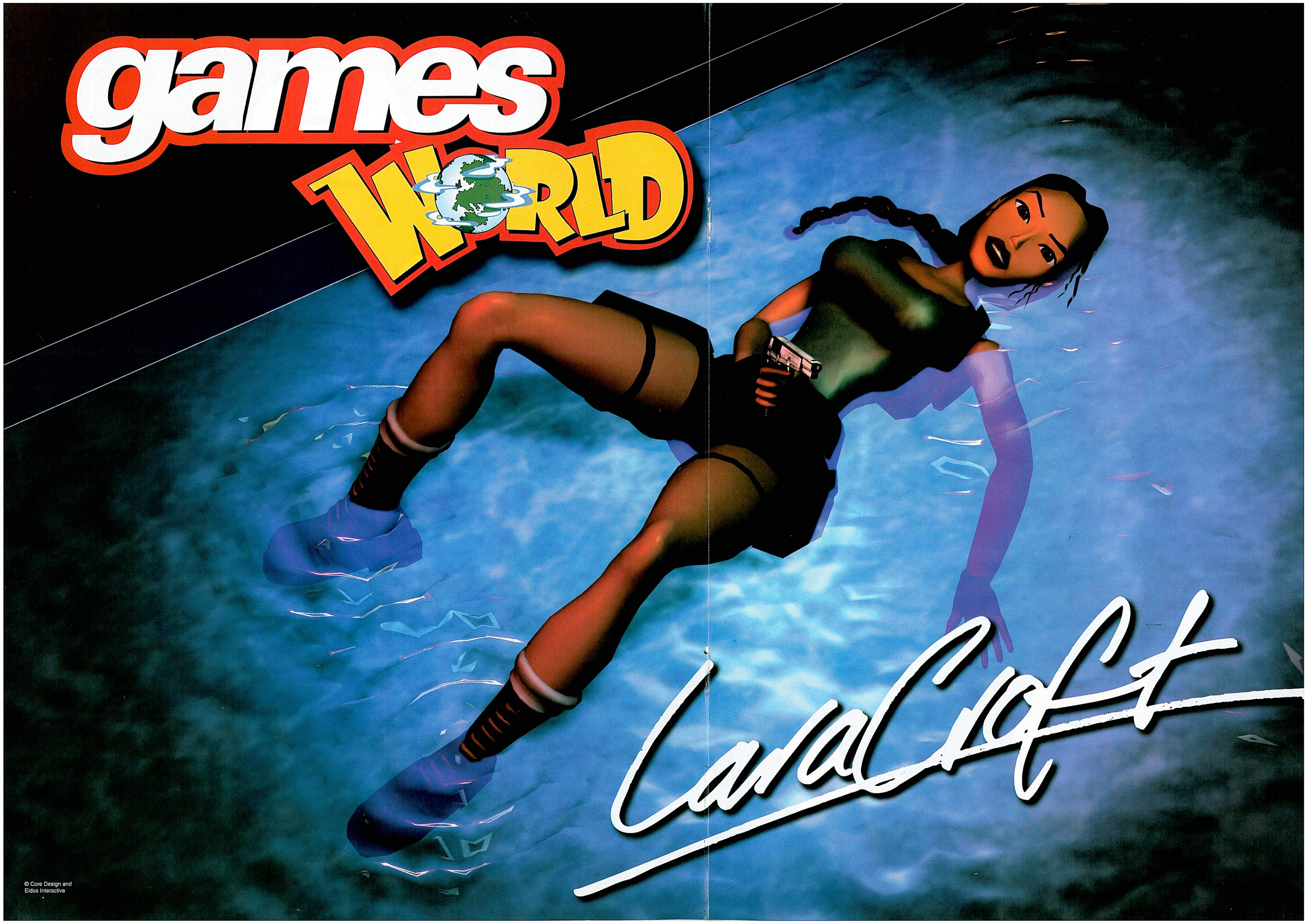
TENSA ESPERA

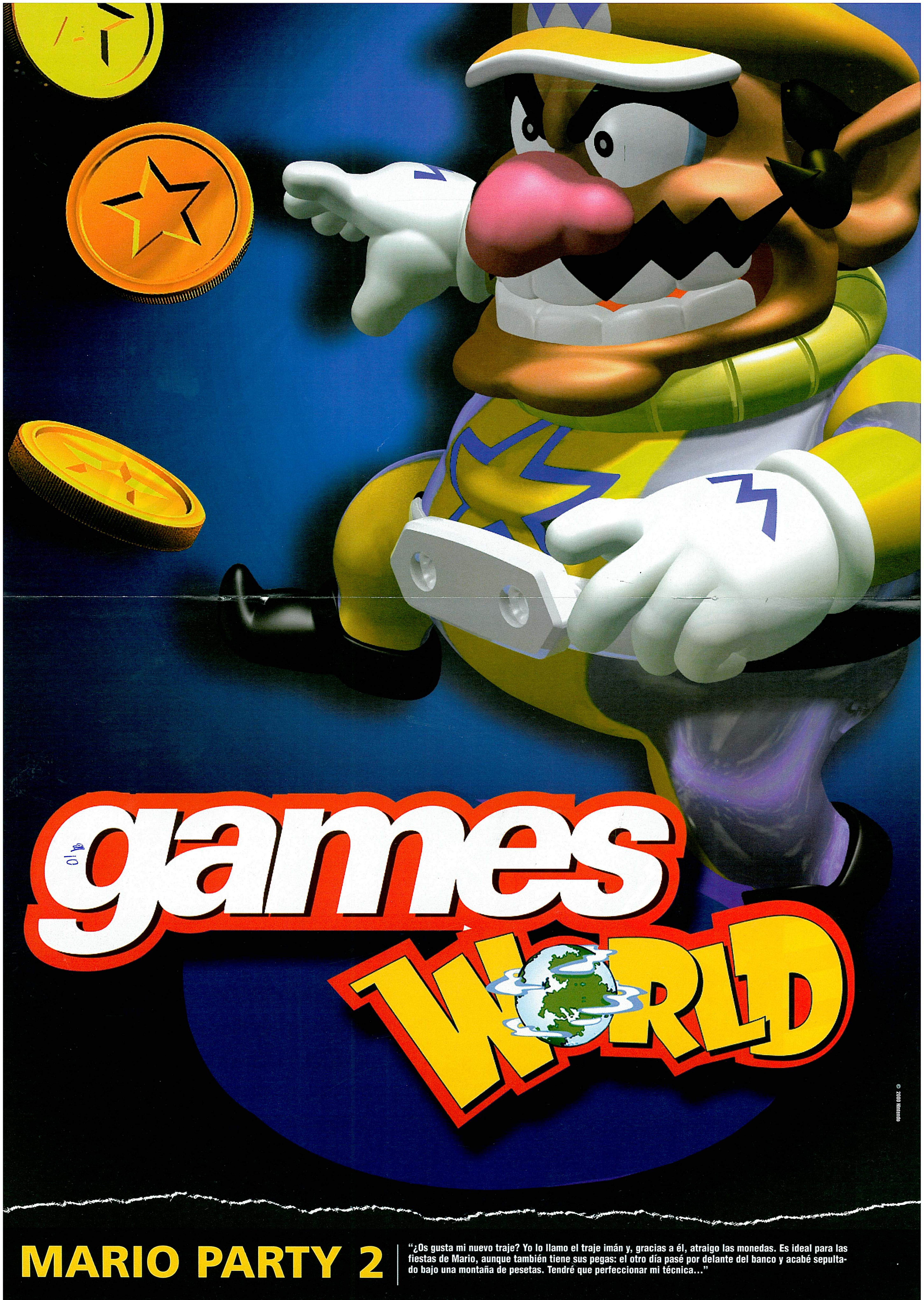
¡UN CRUCE ENTRE *TETRIS ATTACK* Y EL MUNDO POKéMON PUEDE VOLVERSE MUY ADICTIVO! ESTO PARECE INTERESANTE...

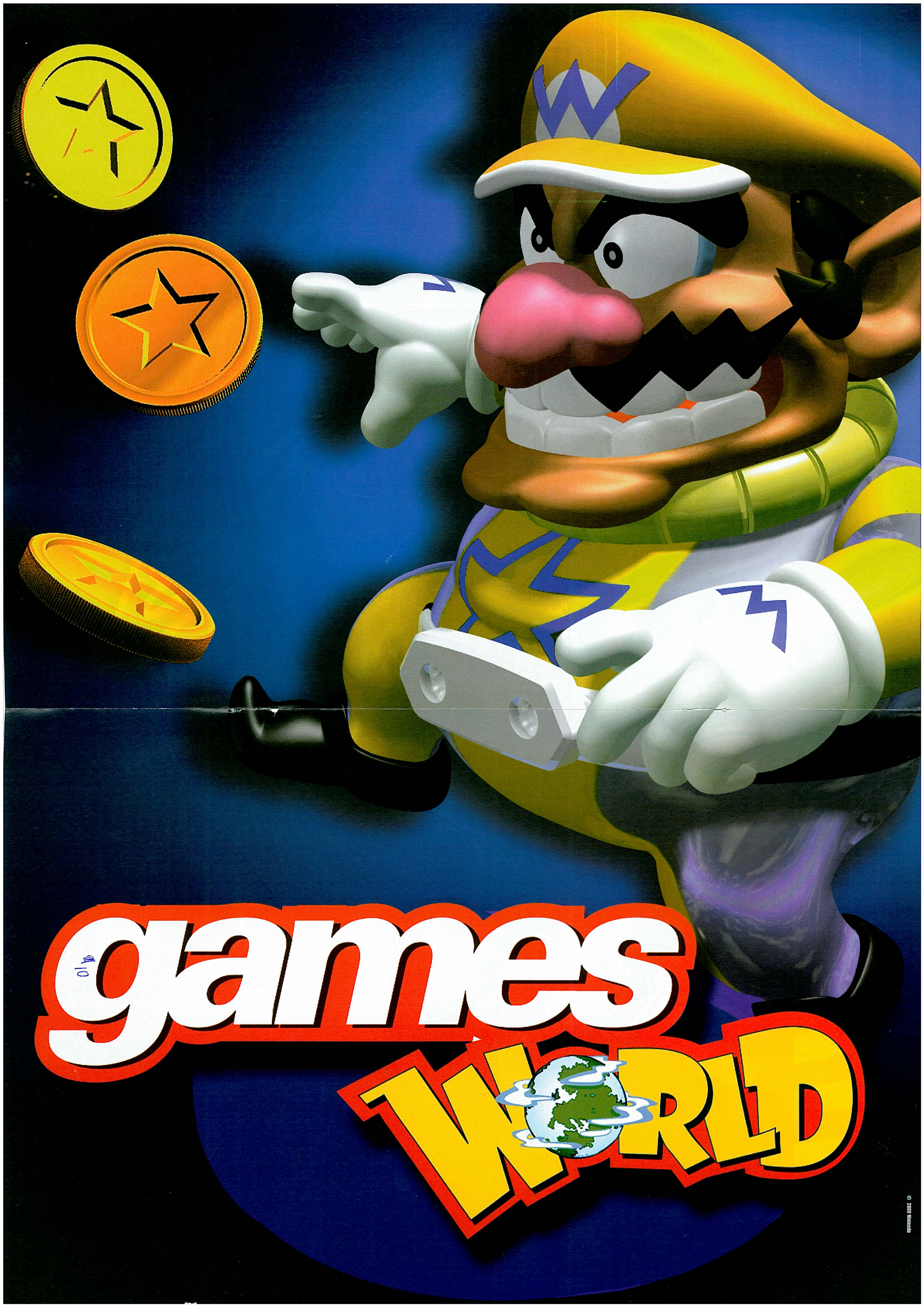
POTENCIAL DE DISFRUTE


WACKY RACES
- "Auch. Deja de pegarme mamporrazos que no puedo conducir."
- "No. Deja de pegarme tú."
- "No, tú."
- "No, tú. Auch."
games WORLD
Wacky Races
1
W
DASTARDLY & MUTTLEY AND THE WACKY RACES and all related characters and elements are trademarks of Hanna-Barbera. © 2000 Hanna-Barbera and Heatter-Quigley.


games
WORLD
Lara Croft.


games
WORLD
Lara Croft


games
WORLD
MARIO PARTY 2
"¿Os gusta mi nuevo traje? Yo lo llamo el traje imán y, gracias a él, atraigo las monedas. Es ideal para las fiestas de Mario, aunque también tiene sus pegas: el otro día pasé por delante del banco y acabé sepultado bajo una montaña de pesetas. Tendré que perfeccionar mi técnica..."
© 2000 Nintendo


games
WORLD
© 2000 Nintendo

RIDGE RACER 64

"Cualquiera diría que soy una monada, ¿verdad? Pero os contaré un secreto. ¿Veis mi mano izquierda? Me la rompí de pequeña y se me quedó torcida para toda la vida. ¿Y el brazo derecho? De plástico, al igual que mi cadera derecha. Lo que pasa es que en esta postura no se me nota nada, ¿a que no?"

RR64

RR64

games WORLD

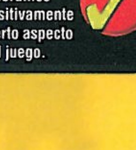
ANALIZAMOS LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS PARA N64 Y GAME BOY

VERSIÓN GAMMA

¡CONFÍA EN NOSOTROS!

Nuestras *reviews* te ayudarán a decidir por qué juegos vale la pena que empeñes la pierna protésica de tu hermanita.

Atención a: Esta marca sobre púrpura. Sirve para señalar un aspecto negativo del juego.



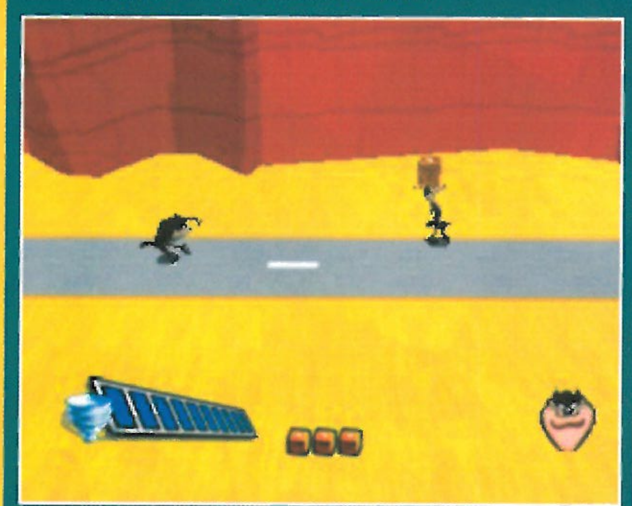
Atención a: Este símbolo. Significa que valoramos positivamente cierto aspecto del juego.

TAZ

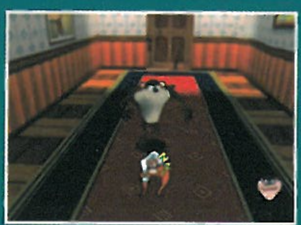
Allá va, camino de la gran ciudad.

ESTRELLAS INVITADAS

Pese a que Taz es el protagonista absoluto del cartucho, no le faltarán amigos y enemigos de lo más conocidos.



El Coyote te ha robado el paquete y tú has de perseguirlo por este conocido escenario.



En este nivel, Yosemita Sam duerme y tú has de evitar despertarlo



Este pájaro era desconocido para nosotros. Ahora, sin embargo, lo tenemos grabado.

¡AJÁ! UN CONSEJO Busca un lugar seguro para tu paquete, recorre el nivel y, cuando ya no haya peligros, vuelve a buscar la carga.



DE	INFOGRAMES	PRECIO	9.990 Ptas.
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1
RUMBLE PAK	✗	MEMORIA EN CARTUCHO	✓
MEMORY PAK	✗	EXPANSION PAK	✗





CATAPÚLTATE

Uno de los elementos que usarás más asiduamente son las catapultas. Con ellas puedes alcanzar niveles superiores o lejanos.



Colócate sobre la catapulta y espera un tiempo. Saldrás disparado.

UN TORBELLINO DESTRUCTOR

Cuando ejecutas el giro de Taz, se convierte en un torbellino que puede destruir prácticamente todo, incluido el propio escenario. Recurre a él muy a menudo, pues te resolverá muchos entuertos y, además, es de lo más divertido del cartucho.



Te encontrarás muy a menudo con situaciones de este tipo. Si no se ve ningún camino y has probado todas las opciones posibles, recurre al giro de Taz.

Así es. Has creado tu propio camino a través del muro.

Sigue hasta que despejes la zona.



Ya está, una vez acabado y, tras tomar las pastillas contra el mareo, Taz estará listo para continuar.

EXPRESS

Te presentamos al repartidor más atípico y hambriento de esta galaxia.

Serías capaz de confiar un paquete con tu Nintendo 64 dentro a Taz para que lo entregase de forma urgente? Seguro que no, por eso es mejor que vigiles de cerca a este comilón en su primera aventura como protagonista para N64, pues la cosa va de mensajería. Además de asegurarte de que Taz no rompe la entrega pasarás un rato divertidísimo.

¿UN PUZZLE?

Lo primero es lo primero: has de saber que, pese a que este título puede parecer un plataformas por su aspecto, no lo es. La verdadera esencia del cartucho son los puzzles. El objetivo es que salgas de cada nivel tal y como entraste en él. Es decir, con un paquete frágil entre tus pezuñas. Para ello tendrás que enfrentarte a los obstáculos que te plantea el entorno del recorrido que tienes por delante valiéndote de las habilidades de Taz.

GIRA Y GIRA

Nuestro amigo de Tasmania sabe bastante de habilidades. Puede saltar (pese a no ser ésta su especialidad), puede recoger prácticamente todo lo que se encuentra y puede

UN HORIZONTE MUY NEBLINOSO

Pese a lo vasto de los entornos y los escenarios, el cartucho no tiene mucha profundidad de campo, por lo que no verás mucho más allá de las narices de Taz. Para suplir esto, Infogrames ha incorporado niebla por doquier. Os presentamos al nuevo Taz-Turok.



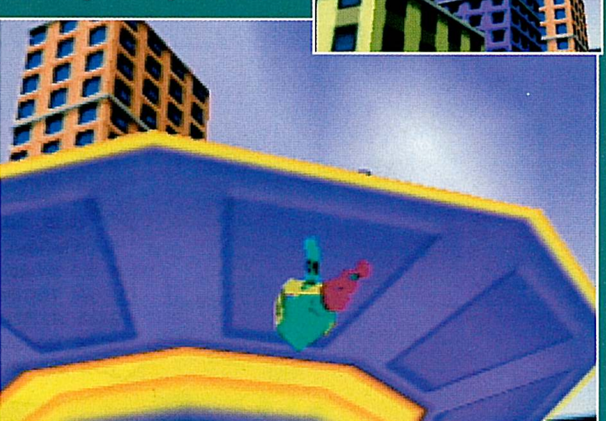
En los planos cortos, todo tiene un aspecto impecable.



Sin embargo, cuando la cámara se aleja un poco, aparece la niebla.

¡COMO LOS DIBUJOS!

Tal y como se espera de un título basado en una serie de dibujos, las escenas animadas que aparecen entre nivel y nivel están muy bien hechas y harán florecer una sonrisa en tu cara. Ciertamente, transmiten toda la magia de Taz y la Warner.



Un platillo muy sospechoso se acerca a la ciudad...



Tras activar el radar, se dispone a seguir la pista a Taz.



Un rayo deja a Taz convertido en un ser minúsculo.

¡AJÁ! UN CONSEJO — Cuando hagas el giro de Taz intenta esquivar la comida para no perderla, pues es útil para tu personaje.



ATAQUE MARCIANO

A MITAD DE LA AVENTURA, LAS COSAS SE PONEN FEAS PARA TAZ, PUES MARVIN EL MARCIANO URDE UN PLAN MALIGNO PARA HACERSE CON EL PAQUETE





NO PARES DE GIRAR

Ohhh, nos encanta el famoso torbellino de Taz. No podía faltar en el cartucho. Los desarrolladores han hecho un gran trabajo y han captado toda su esencia, tanto visualmente como en su control mediante el pad. Echa un vistazo a las capturas y sabrás de qué te hablamos.



Empieza a correr para hacer que tu barra aumente al máximo.



Una vez a tope, pulsa B y prepárate para arrasar con todo.

dar vueltas y más vueltas provocando un huracán descontrolado que le permite destruir cualquier cosa que se le ponga por delante. Pese a la variedad de movimientos, algunas partes se hacen realmente difíciles. En algunos niveles deberás recurrir constantemente a sus giros endemoniados para poder avanzar y serán pocos los momentos de tranquilidad que tendrás.

Con cinco mundos que se extienden a 30 niveles, la oferta que nos hace este tragón nos pasea por muchas áreas con aspecto muy variado en las que, pese a todo, abundan los elementos repetitivos. De esta forma, nos encontraremos con puzzles muy diversos, aunque las soluciones seguirán una fórmula bastante similar. La falta de variedad, por tanto, podría convertirse en el único problema de este cartucho, que se sustenta en una gran idea.

BUEN INTENTO

Hay que reconocer el empeño de Infogrames en lograr crear un juego que se saliera de los clichés de los plataformas al estilo de Mario que tanto abundan en nuestra consola. La lástima es que no todo ha salido tan perfecto como se esperaba. Aun así, este cartucho incluye muchísima diversión y momentos muy destacables, como la carrera contra el Coyote. Y, como colofón, un final sorprendente del cual no pensamos revelarte ni una sola cosa.



CONTROLES



Un personaje tan loco como este necesita un control muy preciso.

JOYSTICK Mueve a Taz por todo el nivel.

BOTONES C Ajusta la colocación de la cámara. C-arriba te indica la situación del paquete cuando lo dejas atrás.

BOTÓN A Con este botón haces saltar a Taz, aunque no es su especialidad.

BOTÓN B Recoge objetos, lee carteles, gira… Es el botón de acción.

¡PROTEGE LA ENTREGA!

La esencia del juego es que entregues el paquete sano y salvo al final de cada nivel para poder jugar el siguiente. Es por eso que te aconsejamos que recurras a estas cajas cada vez que aparezcan.



¿Ves ese dibujo marcado sobre el suelo? Indica que es una zona para proteger tu paquete.



Una vez colocado sobre ella, la caja se cerrará herméticamente. ¡Ahora ya puede llover o nevar, que tu entrega está segura!

LA PRIMERA INCURSIÓN DE *TAZ* EN LA N64 OFRECE UNA COLECCIÓN DE PUZZLES MUY DIVERTIDA Y REFRESCANTE.

GRÁFICOS Bien en los primeros planos, con niebla en los generales.

SONIDO Las conversaciones de Taz son geniales, pero no entenderás nada.

RENDIMIENTO No pondrá muy a prueba a tu N64.

JUGABILIDAD El giro de Taz es genial, aunque algunos niveles son repetitivos.

DIFICULTAD Pasarás momentos duros y deberás estrujarte el cerebro.

DURABILIDAD Si eres fan de este demonio, tienes juego para largo.

PUNTUACIÓN



¡AJÁ! UN CONSEJO Lee todos los carteles que encuentres, pues muchas veces pueden darte la clave para resolver un puzzle.



SISTEMA GBC

DE	INFOGRAMES	PRECIO	5.990
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1

ACUANTA, JORGE

De los cuatro modos disponibles, el que más nos gusta es el de Resistencia. Consiste en una carrera de siete vueltas en la que, a cada vuelta, queda eliminado el corredor que va último. Sólo ganarás si aguantas en primera posición todo el tiempo.



Sal disparado en cuanto la bandera dé la salida.



Todo está permitido, así que échalo de la carretera.



En la última vuelta, los dos corredores supervivientes se lo juegan todo.

WACKY RACES

Sólo una pandilla de lunáticos como ésta podría ir tan rápido.

Agárrate a tu asiento y no olvides el cinturón de seguridad: te presentamos el juego que convierte a tu GB en una plataforma digna para los juegos de carreras.

Pese a los muchos intentos, la norma general en un juego de carreras para GB era que se sacrificase la velocidad para tener buenos fondos o los gráficos para tener buena velocidad. Por suerte, Infogrames ha creado la excepción que confirma la regla. *Wacky Races* es un cartucho de carreras plagado de acción al más puro estilo *Mario Kart*.

Es rápido y realista como ningún otro y cuenta con unos gráficos excelentes.

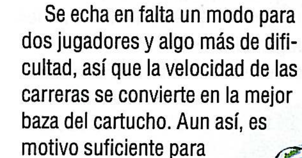
¿EN 3D?

Los fondos dinámicos, los efectos gráficos como la niebla, la profundidad de campo y la perspectiva utilizada hacen que el cartucho parezca realmente en 3D (pese a no serlo), toda una revolución que no afecta para nada a la velocidad de las carreras.

Tienes nueve pistas a tu disposición que podrás recorrer en los cuatro modos disponibles, cada uno con objetivos diferentes. Además, el cartucho esconde personajes secretos que sólo podrás desvelar si consigues vencer en la copa más difícil del modo Arcade.

TRAMPICHUELAS

Para hacerte el camino más fácil, puedes recurrir a las trampas mediante los reforzadores defensivos (invencibilidad) u ofensivos (cohetes de hielo), aunque recuerda que también podrán usarlos tus enemigos (sobre todo en el nivel más difícil).



Los corredores tienen mucha personalidad, pero no hay diferencias a la hora de conducir.

Se echa en falta un modo para dos jugadores y algo más de dificultad, así que la velocidad de las carreras se convierte en la mejor baza del cartucho. Aun así, es motivo suficiente para hacerse con él.

DEJEN PASO

Pese a que cada pista te pasea por localizaciones diferentes, cada una con sus respectivos obstáculos y dificultades, y a que, en función del modo, las mismas pistas sufren ligeras variaciones, el diseño de circuitos es muy simple y parecido, por lo que no supondrán un verdadero reto para los conductores doctos.



Nueva York de noche: enciende tus luces.



En Hawai, el reto son los ríos de lava.



Ojo con los arbustos que se cruzan ante ti en la pista de Méjico.

AUTOS LOCOS

Wacky Races está basado en una famosa serie de dibujos de Hanna-Barbera, así que seguro que conoces a esta pandilla y sus locos vehículos:



Pier Nodoyuna y su perro Patán son los personajes más conocidos y tramposos.



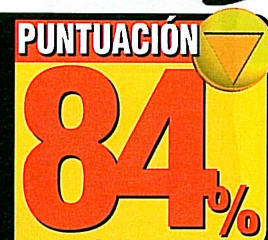


Los trogloditas y su peculiar vehículo son los más divertidos.



Este sargento y su primer soldado corren en un tanque blindado.





WACKY RACES ES EL TÍTULO DE CARRERAS MÁS RÁPIDO Y COMPETENTE DE TODOS LOS QUE HAY DISPONIBLES PARA TU GAME BOY.

GRÁFICOS Toda la esencia de la serie transmitida en sus personajes y escenarios.

SONIDO La música de las carreras es muy pegadiza, aunque tapa los demás efectos.

RENDIMIENTO Creerás que se trata de un juego de carreras en 3D.

JUGABILIDAD Simple y sencilla. Enseguida te convertirás en el rey de la pista.

DIFICULTAD El nivel más difícil puede superarse sin sudar mucho.

DURABILIDAD Si eres un asiduo jugador, demasiado poca.

PUNTUACIÓN 84%



No temas por los ataques de tus enemigos. Casi siempre recurren a reforzadores defensivos.



DE KONAMI | PRECIO N/D
DISPONIBLE SÍ | JUGADORES 1-4
RUMBLE PAK ✓ | MEMORIA EN CARTUCHO ✗
MEMORY PAK ✓ | EXPANSION PAK ✓



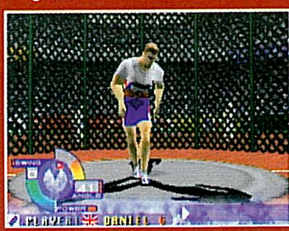




El lanzamiento de martillo es uno de los acontecimientos más machaca-dedos del juego. Aquí tienes el motivo...



▲ Haz girar el stick análogico y, luego, suelta el martillo...

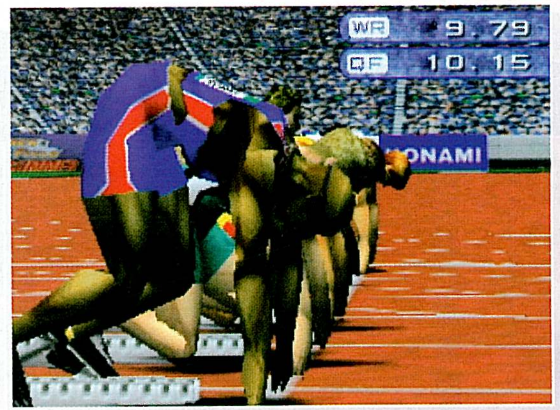


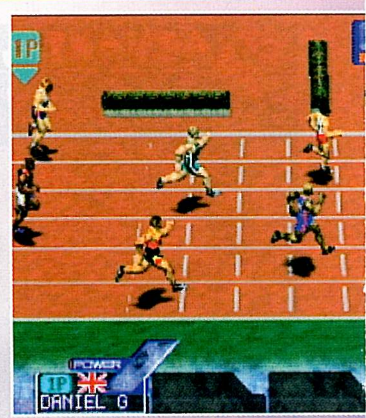
▲ ... cuando esté bien centrado, a unos 50º... ¡Agotador, sin duda!





▲ No tomes tanto impulso o acabarás aterrizando en el hospital.





INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000

¿Para qué preocuparte por ir al gimnasio? Aquí tienes todo el ejercicio que necesitas.

¡MENOS MAL QUE DE PEQUEÑO COMÍA MUCHA SOPA!

A lo largo de la historia de los videojuegos han aparecido varios títulos basados en los juegos olímpicos. Uno de los pioneros fue el *Track And Field*, un *arcade* de Konami que vio la luz en 1983. Ahora, ha sido rediseñado y reempaquetado para el 2000 pero, ¿será tan original como el primero?

Las buenas noticias son que se hà conservado la jugabilidad del clásico de 1983, aunque esto puede resultar también un problema. En los salones recreativos podías gastarte unas cuantas monedas, echar un par de partidas a este juego tan (literalmente) agotador y destrozar los controles de la máquina. Sin embargo, ahora esa máquina es tu Nintendo...

¡DALE, DALE!

Cualquiera puede jugar a *Track And Field 2000*; sólo tienes que pulsar dos botones para acumular potencia y un tercero para ajustar ángulos, saltos o lanzamientos. Es tan sencillo que hasta Homer Simpson podría jugarlo. El corazón se te irá acelerando a medida que vayas pulsando botones, en plan frenético. Pero esto es todo lo que el juego te propone. Se trata más bien de resistencia física que de destreza al jugar y, después de unas cuantas partidas seguidas, ya ha perdido todo atractivo.

Los de Konami han intentado añadirle interés al juego mediante sorpresas ocultas, que desvelas cada vez que ganas una medalla, algo que no tardarás mucho en conseguir. De esta forma, los récords mundiales que tú has establecido serán lo que realmente pondrá a prueba tu destreza.

PERO...

Si reúnes a un grupo de amigos, lo que para ti era un juego basado únicamente en la autosuperación, se convertirá en un alocado festival multijugador.

Competir contra los atletas de la CPU es una cosa, pero cuando ves las caras de tus amigos constreñidas de pura tensión mientras tratan de llegar los primeros nadando en un entorno de histerismo y experimentas con ellos las dificultades que entrañan algunas pruebas, te queda claro que merece entrar en el Olimpo de los multijugador de N64. Organizar una Olimpiada a cuatro bandas se convertirá en un recurso continuo cada vez que veas a tus amigos cruzar la puerta de tu casa.

ASÍ QUE...

Estás ante una refrescante (aunque simple) alternativa a las últimas novedades que corren por ahí. Nosotros te recomendamos fervorosamente que lo compartas con amigos, pues si lo juegas solo puede llegar a aburrirte y decepcionarte. Y recuerda recurrir a tus mandos de control más viejos, porque vas a exprimirlos a tope.

CUESTIÓN DE TÉCNICA

Sujeta el pad contra tu estómago y utiliza B, A y R para mejorar tus resultados y conseguir resultados como éstos...





▲ Los botones A y B son más grandes y permiten...



▲ ...ganar la medalla de oro. ¡Púlsalos con rapidez y emplea R para saltar!

¡AJÁ! UN CONSEJO La mejor posición de las manos es mantener los pulgares uno en A y el otro en B, no sobre los botones C.



Te has precipitado, machote. Si martilleas los botones demasiado pronto, harás una salida en falso. Sólo tienes dos oportunidades.

CÓMO SE HACE

El tutorial previo a cada prueba te enseña cómo hay que hacerlo.

El señor de gris te indica qué hay que hacer antes de salir a pista.

Presta atención al tutorial si quieres proclamarte vencedor de la prueba.

Y al final sabrás sacar el máximo provecho a tus habilidades. ¡Buena suerte!

Algunas pruebas son más complicadas que otras. Mucho más complicadas.

CONTROLES

Se juega prácticamente igual que cualquier juego *Track And Field.*

BOTONES A Y B

Puedes emplearlos para correr, saltar o nadar en lugar de los botones C.

JOYSTICK

No lo utilizarás mucho. Sólo es necesario para hacer acrobacias y lanzamientos.

BOTONES C

C-izquierda y C-derecha pueden utilizarse para correr, volar o acumular potencia, mientras que C-arriba y C-abajo ajustan peso y altura.

UN CLÁSICO MEJORADO QUE SE JUEGA MEJOR EN COMPAÑÍA. RÉSTALE UN 10% SI NO TIENES CON QUIÉN JUGAR.

GRÁFICOS Correctos. Cumplen con las expectativas. Los ángulos de cámara cambiantes según cada prueba están muy bien.

SONIDO Algunos diálogos excelentes, el público que reacciona a tus resultados... pero la música es bastante horterilla.

RENDIMIENTO No exprime al máximo tu consola, pero sí tu mando de control.

JUGABILIDAD Divertidísimo con amigos, pero agotador si las partidas se hacen largas. Bueno en pequeña dosis.

DIFICULTAD Sólo hay que aporrear los botones. Es más una prueba de resistencia física (la tuya) que de habilidad.

DURABILIDAD En unos días abrirás todas las sorpresas ocultas. En unos pocos más serás el campeón.

PUNTUACIÓN 77%

¡AJÁ! UN CONSEJO Arruina los esfuerzos de tus colegas dejándoles tus mandos de control más cascados.



DE	KONAMI	PRECIO	N/D
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-4
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	✓
MEMORY PAK	✗	EXPANSION PAK	✗

¿LO VEMOS OTRA VEZ? NOOOO...

Incluso en la repetición, tus movimientos parecen estúpidos.



Con sólo una pierna y alguien que le tiraba de los pantalones, no era fácil anotar.

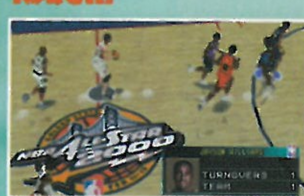


Las proporciones de este juego no convencen. Son poco reales.



¡A JUGARRRRR!

¡ÉSTE ES EL MOMENTO EN EL QUE TODO EMPIEZA A FUNCIONAR MAL! ¡ARGH!



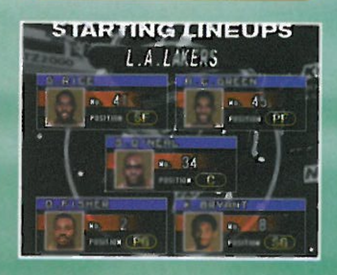


¡No tardarás en darte cuenta de que no es lo necesariamente fluido!

Las opciones te seducirán, pero el juego te aburrirá.

NBA - IN THE ZONE 2000

Konami presenta una nueva entrega baloncestística para tu N64. ¿Qué tiene ésta de particular?



Circulan por ahí tantos juegos de baloncesto y tantos de ellos tan mediocres –con la excepción de *Courtside* y *NBA Jam*- que, a veces, nos preguntamos a qué se deberá tanta insistencia en el tema.

Y lo hicimos jugando al nuevo juego de Konami, *In the zone 2000*. ¿Es éste un título decente de baloncesto?

LA RESPUESTA

¡NO! ¡Los chicos de Konami no han acertado! Los jugadores se mueven con la torpeza de un castor tullido sobre rocas resbaladizas y, todo hay que decirlo, sin la gracia y ligereza del animal. Y es una lástima, porque, en su inicio, este juego parecía muy prometedor. Empieza con una bonita introducción, una impactante banda sonora, una interminable lista de opciones, estadísticas a granel que tienes que meterte en la cabeza y 29 equipos con jugadores actualizados. Tras prepararte para (lo que parece ser) el mayor torneo baloncestístico del siglo, sales a la cancha y de repente todo funciona MAL.



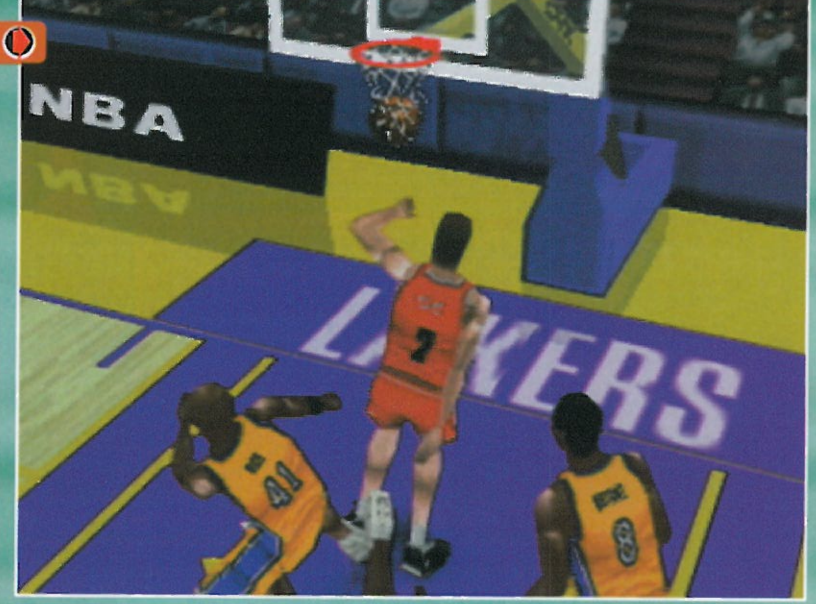
SIN ACIERTO

En realidad, todo se debe a los gráficos. Sabemos que la calidad de los gráficos no siempre asegura la del juego, pero es esencial en un simulador de baloncesto. Para empezar, se necesita una anima-

PERO, ¿PARA QUÉ?

PARA NADA. NBA IN THE ZONE ES UNO DE TANTOS NOMBRES EN LA LISTA DE MALOS SIMULADORES DE BALONCESTO. ¡ES DEMASIADO MEDIOCRE PARA ATRAERNOS!







Es una lástima que los desarrolladores no hayan hecho más hincapié en los elementos clave, como los gráficos o la velocidad.



¿Te suena? Su aspecto es como el del resto de juegos de la NBA.



Con el gatillo Z sales disparado a la velocidad de la luz.

¡DECISIONES, DECISIONES!

In The Zone 2000 te tienta con una larga serie de opciones y estadísticas. Puedes revisar la información de los jugadores y modificar la configuración de los equipos. ¡Hasta tiene un editor de jugadores!



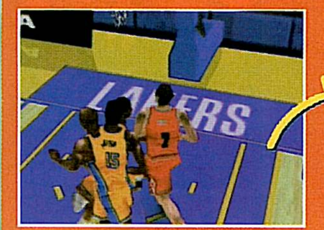




¡AJÁ! UN CONSEJO Si usas el gatillo Z podrás correr disparado alrededor de unos oponentes letárgicos. Muy útil en los contraataques...

¡ESTO ES ABSURDO!

La cámara te impedirá ver bien qué es lo que pasa. La idea es que, para que hagas jugadas efectivas, pases el balón al jugador que veas libre. El problema es que no puedes verle, por lo que la estrategia pasa a segundo plano.



¡Al entrar en la zona, tal vez descubras a algún mutante bicéfalo!



¿Tratas de anotar? Parece difícil. El 90 % de los jugadores se pega a ti.



¡Eh, magnífica formación! ¡Ahora todos a bailar la conga!

ZONE 2000



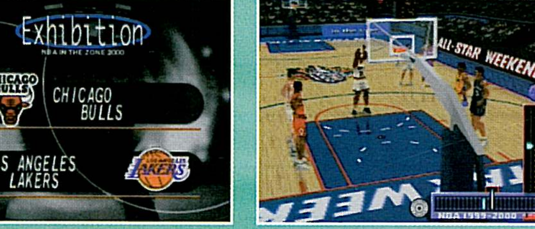
¿TE GUSTA EL BALONCESTO?

JUÉGALO... EN EL PARQUE, CON LOS AMIGOS Y EN VERANO.

ción muy fluida. Los jugadores han de moverse de manera convincente y tú tienes que poder VER lo que ocurre, no sólo para que juegues, sino también para poder gozar de la destreza que vas adquiriendo. Por desgracia, aquí no se encuentra nada de todo esto. Los jugadores pegan brincos por la cancha y hacen cabriolas cual babuinos montados sobre zancos. ¡Por contraste, tan pronto como activas el gatillo Z sales disparado hacia el campo contrario! Aunque al principio resulte divertido, este tipo de acciones son ridículas.

¡FALTA! ¡FALTA!

Si no supiéramos que no es así, podríamos pensar que los creadores han lanzado una simple actualización sin preocuparse por su funcionamiento y esperan que la licencia de la NBA baste para venderla... Una lástima.





CONTROLES

Los usuales. Adelante, atrás, adelante, atrás...

JOYSTICK Mueve al jugador por la cancha... lentamente. Hasta que pulsas el gatillo Z.

BOTÓN A Pasa el balón cuando lo tienes, lo quita cuando estás marcando.

BOTÓN B Tiro a canasta. Te hace saltar con la gracia de una escoba.

GATILLO Z Te hace correr tan rápido que te caerás al suelo de la risa.

BOTÓN C Activa los desmarques y formaciones en defensa.

BOTÓN R Al pulsar el botón R, cambias de jugador



¡EH! ¡ALGO QUE FUNCIONA!

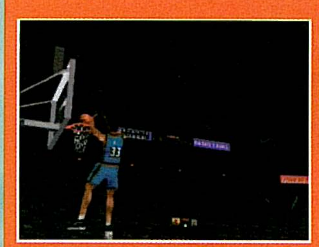


Aunque sea un juego malucho, *In The Zone 2000* cuenta con un par de elementos que lo salvan: el concurso de triples y el de mates.

¡MACHACA!



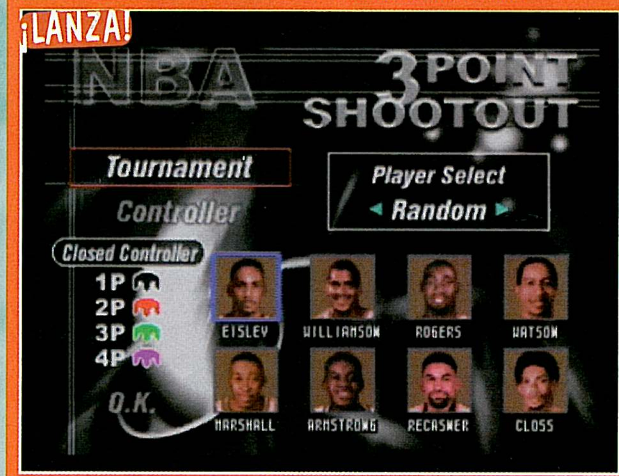
Selecciona a tu jugador favorito.



¡Pega un buen salto y sorprende a tus colegas con tu maestría!

Los jueces valorarán tu estilo a la hora de realizar el mate.

¡LANZA!



Si puedes convencer a tres amiguetes para que se jueguen unas partidas contigo al modo de triples del juego pasaréis un rato muy divertido.



Mete tantos balones de los carros como puedas.



¡Cambia de carro antes de que se agote el tiempo!

UN CARTUCHO MEDIOCRE QUE SÓLO OFRECE DOS MODOS DE JUEGO INTERESANTES Y LA LICENCIA DE LA NBA.

GRÁFICOS La animación es muy pobre y los movimientos espasmódicos.

SONIDO La curiosa introducción, las animadoras y el crujido de las suelas. Nada especial.

RENDIMIENTO No saca provecho de las posibilidades de la N64.

JUGABILIDAD Es un juego frustrante, y lento. El concurso de mates es lo mejor.

DIFICULTAD Muy difícil, porque difícilmente practicarás para superarte.

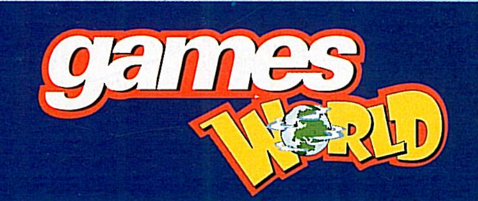
DURABILIDAD Tiene un multijugador, pero no encontrarás con quien jugar.

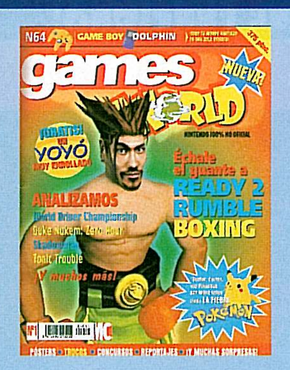


¡AJÁ! UN CONSEJO ¿Buscas un simulador de baloncesto? Lo mejor que te podemos aconsejar es el *NBA Courtside* o el *NBA Jam 2000*.

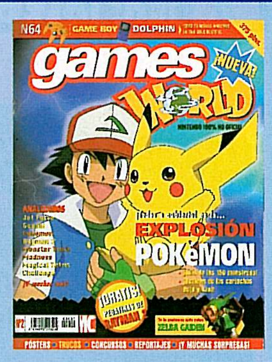
¿ESTÁS EN LA ONDA?

¿Quiénes somos, de dónde venimos y adónde vamos? ¿Fueron los marcianos los que construyeron las pirámides? ¿Qué hay después de la muerte? ¿Cuándo se casará el Príncipe? ¿Por qué la tostada siempre cae del lado de la mantequilla? Son las grandes preguntas que todos nos hemos hecho alguna vez... ¡y que por fin tienen respuesta!
Así es, en *Games World* encontrarás las claves para descifrar todos los misterios del Cosmos. Si quieres alcanzar la sabiduría suprema ansiada por Aristóteles, Einstein y Manolo Escobar, completa sin falta tu colección *Games World*.

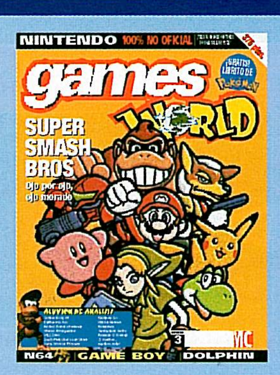




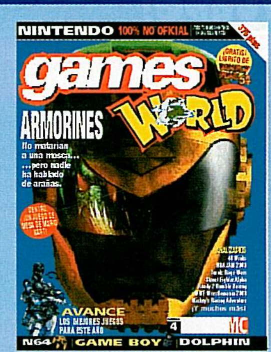
1. *Shadow Man, World Driver Championship, Duke Nukem: Zero Hour, Tonic Trouble, Re-Volt, WWF Attitude* y *Command & Conquer* para N64 y *Spy Vs Spy* y *R-Type* para GB. Guía de *Quake II* (1º parte).



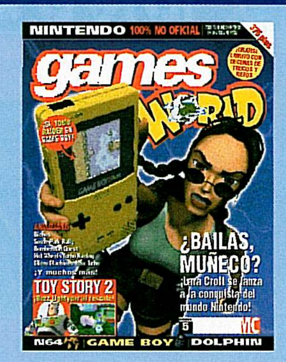
2. *Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Monster Truck Madness* y *Mario Golf* para N64 y *Pokémon* y *Duke Nukem* para GB. Trucos de *Goldeneye*, guía de *Quake II* (2ª parte) y un fabuloso póster con los 150 Pokémon.



3. *Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Earthworm Jim, Rocket, Xena Warrior Princess, Rainbow Six, Roadsters, Destruction Derby, Worms Armageddon, WLS 2000* y *South Park Luv Shack* para N64 y *Ronaldo V-Football* para GB. Trucos de *Mario Golf*, guía de *Jet Force Gemini* (1ª parte) y librito de *Pokémon*.

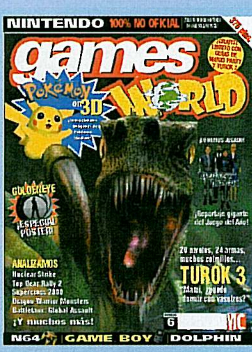


4. *Resident Evil 2, Turok: Rage Wars, Ready 2 Rumble, NBA Jam 2000, WWF 2000, Armorines* y *40 Winks* para N64 y *Street Fighter Alpha, Mr. Nutz, Mickey's Adventure Racing* y *Pac Man* para GB. Trucos para *Pokémon*, guía de *Jet Force Gemini* (2º parte) y librito de *Donkey Kong 64*.

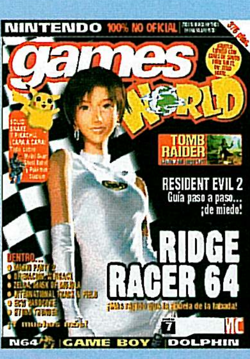


5. *Toy Story 2, South Park Rally, Bichos* y *Hot Wheels* para N64 y *Micro Machines, Worms, Episode 1: Racer, Turok Rage Wars* y *Mission Impossible* para GB. Trucos para *Smash Bros*, guía de *South Park Rally* (1ª parte) y librito de trucos.

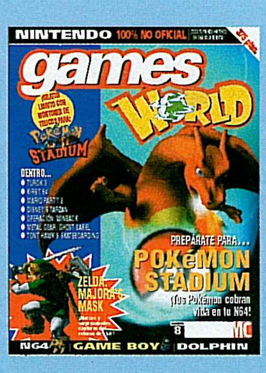




6. *Nuclear Strike, Battle Tanx, Top Gear Rally 2* y *Supercross 2000* para N64 y *Dragon Warrior Monsters* para GB. Trucos para *Duke Nukem Zero Hour*, guía de *South Park Rally* (2ª parte) y libro de *Mario Party* y *Turok 2*.

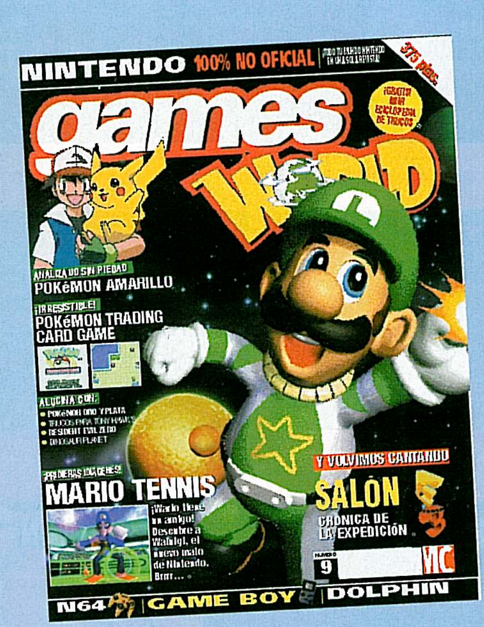


7. *Ridge Racer, Jeremy McGrath, Hydro Thunder, Castlevania 2* y *ECW Hardcore* para N64 y *Tomb Raider, El Zorro, Rayman* y *Bella y Bestia* para GB. Trucos para *Battletanx*, guía de *Resident Evil 2* (1ª parte) y libro de *South Park Rally* y *Duke Nukem ZH*.



8. *Pokémon Stadium, Vigilante 8 2, Operación Winback, Tarzan* y *Tony Hawk's* para N64 y *Metal Gear, Martian Alert, International Karate* y *G&W 3* para GB. Trucos de *Toy Story 2*, guía de *Resident Evil 2* (2ª parte) y librito de *Pokémon Stadium*.





9. *Pokémon Amarillo, Wario Land 3, 4x4 World Trophy, 24 Horas de Le Mans, Driver, Asterix, Top Gear Rallly 2* para GB. Trucos para *Ridge Racer 64*, guía de *Tony Hawk's* y librito de trucos.

Consigue los números atrasados de Games World a 375 ptas. cada uno (+400 ptas. de gastos de envío)
Rellena este cupón y envíalo a Games World, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Código Postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 5 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9

Forma de pago: contra reembolso

GAME BOY COLOR | DE: THQ | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

CROC

No todos los plataformas son sosos y aburridos. Sigue leyendo...

Siempre pasa lo mismo, ¿verdad? Cuando por fin acabas ese plataformas con el que estabas jugando, te das cuenta de que en ese tiempo han aparecido tres más. ¡Es de locos!



UNO MÁS

Croc no está nada mal. Su estructura es clásica: se trata de ir saltando, recolectando y golpeando por los niveles en busca de los reforzadores que te den vidas extra (nada nuevo, como te advertíamos). Los gráficos están muy bien y son muy vistosos y nuestro personaje protagonista recorre los niveles con gran soltura, aunque sus imprecisos saltos pueden provocarte más de una rabieta al no ser, precisamente, los más instintivos que has visto en tu Game Boy.



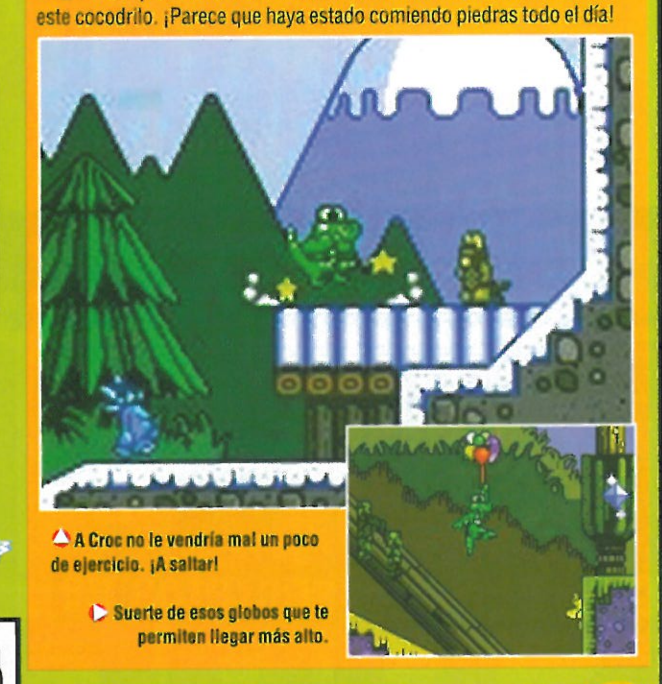


BUENOS RATOS

Resumiendo, si eres un loco de los plataformas, este cartucho te hará pasar muy buenos ratos. De todas formas, nosotros seguimos prefiriendo las aventuras de Mario y Wario.

LOS COCODRILOS NO SALTAN

Lo que más te fastidiará de *Croc* son los imprecisos saltos de este cocodrilo. ¡Parece que haya estado comiendo piedras todo el día!



▲ A Croc no le vendría mal un poco de ejercicio. ¡A saltar!

▶ Suerte de esos globos que te permiten llegar más alto.

GRÁFICOS	Francamente, están muy bien.	PUNTUACIÓN 78%
JUGABILIDAD	Rápida, aunque frustrante.	
DURABILIDAD	Para jugarlo una sola vez.	

GAME BOY COLOR | DE: KONAMI | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

KONAMI GB COLLECTION VOL 3

Konami nos trae una nueva entrega de sus mejores clásicos.



Los juegos retro vuelven a estar de moda y Konami aprovecha la ocasión para subirse al carro.

Son verdaderos clásicos, por lo que seguro que alguno de ellos te recuerda tus primeros pasos videojueguiles. Ése es uno de los motivos que hacen de este cartucho algo realmente entretenido.

VIEJOS AMIGOS

Sinceramente, ninguno de estos juegos fue una sensación cuando aparecieron y, aunque nos ofrecieron muchos momentos de diversión en sus días, al echarles un vistazo ahora, hemos comprobado que no han envejecido todo lo bien que deberían. Konami no se ha decidido a renovar los gráficos o la jugabilidad lo suficiente, razón por la cual los juegos tienen un aspecto muy parecido al original.

NUEVOS CONOCIDOS

De todas formas, el cartucho está plagado de entretenimiento y, además, tienes cuatro juegos en uno, así que este pedazo de la historia de los videojuegos te mantendrá entretenido un buen rato.





CUATRO EN UNO

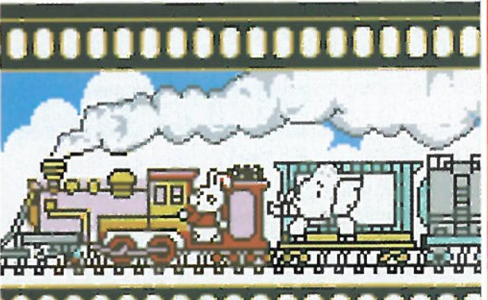
¿Cuatro juegos en un solo cartucho? No está nada mal. Aquí tienes un pequeño resumen de lo que encontrarás en el *Volumen 3*.

▲ *Pop'n Twinbee*: un *shooter* con perspectiva vertical mono y complicado.

Goemon, Mystical Ninja: un loco RPG con scroll lateral.

▲ *Bikers*: recorre pistas llenas de saltos y piruetas en este clásico.

▲ *Guttang Gottong*: raro, pero atractivo puzzle para construir pistas.



◀ Este puzzle de trenes puede ser un poco raro, pero es muy adictivo.

▼ Uno de nuestros clásicos favoritos. Una original y loca aventura de Goemon.



◀ *Pop'n Twinbee* puede parecer simple por el nombre, pero tiene partes muy complicadas.



GRÁFICOS	Simples y muy similares a los originales.	PUNTUACIÓN 79%
JUGABILIDAD	Variedad y adicción a tutiplé.	
DURABILIDAD	Lo recuperarás a menudo.	

¡AJÁ! UN CONSEJO — **Croc: Busca globos y cartas por los niveles. Te dan vidas extra y reforzadores.**



¿BLOQUEADO EN ESE MALDITO NIVEL? NO LLORES, TESORO. HA LLEGADO...

EL DESATASCADOR

¡TRUCOS DE FÁCIL LECTURA!

Siempre llamamos a los botones con el mismo nombre para que sepas cuál debes pulsar.

Descubre los secretos de

SUPER MARIO 64

Cómo pisotear a los grandes jefes de *Super Mario 64*.

RECORRIDO 1: EL CAMPO DE BATALLA DE BOB-OMB

JEFE 1 EL REY BOB-OMB

Este es muy fácil. Sólo tienes que ponerte a sus espaldas, levantarlo en el aire y arrojarlo al suelo. Cuando repitas tres veces esta operación, acabarás con él.
Nota: no lo dejes caer desde lo alto de la montaña. Esa jugada no cuenta y tendrás que volver a empezar.

JEFE 2 KOOPA EL VELOZ

¡No tan veloz! Tienes un minuto y treinta segundos para llegar hasta la bandera en lo alto de la montaña.
Si conoces bien el nivel, no encontrarás problemas. Si quieres vencerle y, a la vez, humillarle, busca los portales entre las flores y las cuevas de la montaña. También puedes emplear el cañón del principio (detrás de tu posición inicial) y dispararte hasta el cañón del campo de la bomba de agua, el cual, a su vez, te disparará hacia la cumbre, aunque te quedarás sin estrella (a Koopa no le gustan las trampas).

RECORRIDO 2: LA FORTALEZA DE WHOMP

JEFE 1 **ESTRELLA 1**



Grande, pero no muy matón. Ponte delante de él. Cuando se arroje hacia ti, apártate a un lado. Se quedará boca abajo. Salta sobre la "X" de su espalda. Si le golpeas tres veces de esta manera, puedes darlo por vencido.

RECORRIDO 7: LA LAVA LETAL





JEFE 1 **ESTRELLA 1**

Este cretino aparece en una plataforma del extremo izquierdo del nivel. Puede convertirse en una pesadilla, pero si lo haces bien, será pan comido. El objetivo es sencillo: tienes que expulsarlo de la plataforma para que caiga a la lava. Es un enemigo duro de pelar pero, si persistes en golpearlo con puñetazos y saltos, acabarás por vencerlo.

JEFE 2 **ESTRELLA 2**

Algo más al norte encontrarás a tres matones pequeñajos. Si los arrojas a la lava, su hermanito mayor, el mismo de antes, volverá para molestarte. Sólo tienes que tostarle una vez más los cuernos.

EL HOMBRE DE NIEVE

JEFE 1 **ESTRELLA 2**

El gamberro del recorrido 7 tiene un primo que viene del frío. También a éste lo tienes que hacer caer de la plataforma.



RECORRIDO 13: PEQUEÑA GRAN ISLA

JEFE 1 **ESTRELLA 1**

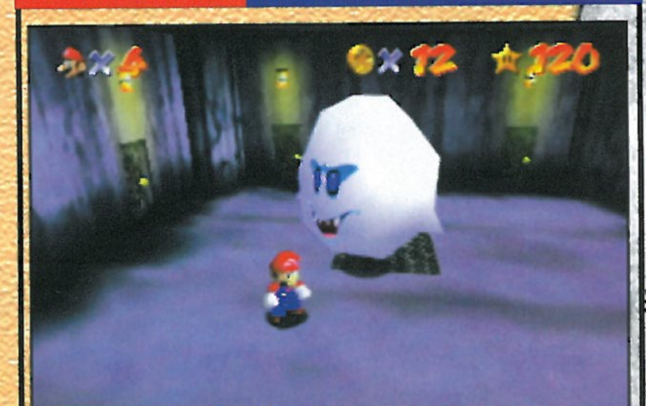
Como gran Mario (salta sobre la foto de la izquierda) ve a la isla desde la que partiste. Salta a la tubería verde. Te encontrarás con cinco grandes plantas piraña. Acércate de tal manera que sólo alertes a una cada vez y dales un solo golpe en los dientes, con fuerza, para dejarlas sin pétalos.

JEFE 2 **ESTRELLA 3**

Esta vez, el chico de la concha es más rápido y, a menos que domines el gran salto en carrera, no vencerás. Si ya conoces esa técnica, tienes que dar saltos largos hasta el puente de madera y atravesarlo corriendo para hacerte con el oro. Si Koopa trata de pasar al mismo tiempo, ponte delante suyo para que te empuje hacia adelante. No lograrás ganarle de otro modo.



RECORRIDO 5: LA MORADA DE BIG BOO



Nota: Los boos son unos cobardes y "desaparecen" cuando te encaras con ellos. Quédate de espaldas hasta que los tengas muy cerca. Si quieres lucirte, salta hacia atrás y cae sobre tu enemigo. ¡Ese truco siempre los pilla por sorpresa!

JEFE 1 **ESTRELLA 1**

Mata a los pequeños boos del nivel inferior. Aparecerá un gran boo en el vestíbulo. Bastará con que lo golpees tres veces.

JEFE 2 **ESTRELLA 2**

Encontrarás a este jefe después de derrotar al Jefe 1. Entra en la casa y enfréntate a él. Cuando mates a los boos pequeños, aparecerá su hermano mayor. Golpéale tres veces y será historia.

RECORRIDO 8: LAS ARENAS MOVEDIZAS

JEFE 1 **ESTRELLA 4**

Para llegar hasta este jefe tienes que subirte a los cuatro pilares que circundan la pirámide (haciendo surf sobre la concha) y entrar por el agujero que descubrirás en lo alto de dicha construcción.

¡Encontrarás a uno de los jefes más bellos y originales de la historia de los videojuegos! Y difícil



de derrotar (¡yuju!)... Bueno, no tanto (ohhh). Cuando te golpee con las manos, abrirá una de ellas y dejará al descubierto un ojo que es vulnerable, así que choca sus cinco.

BOWSER

JEFE 1 Te enfrentarás tres veces al amigo Bowser. El truco para vencerle es siempre el mismo, pero no olvides que las habilidades de tu rival mejoran entre encuentro y encuentro.

8 ESTRELLAS

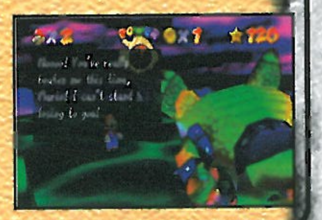
Ponte detrás de Bowser y agárralo por la cola. Para voltearlo, haz girar con fuerza el stick analógico. Apunta a las bombas que circundan la zona de combate, suéltalo y… ¡patapum! Puedes vencerlo con un solo lanzamiento. Nota: Para hacerlo más fácil, atráelo hacia una de las bombas antes de agarrarlo. Así podrás apuntar de cerca.

30 ESTRELLAS

Tienes que emplear la misma táctica que antes, aunque Bowser se ha vuelto más astuto. Cuando te acercas a él, se teletransportará y, muy a menudo, aparecerá a tus espaldas. Si está lejos de ti, inclinará el suelo hasta dejarlo casi vertical. Cuando lo haga, ¡lárgate corriendo en dirección opuesta!

70 ESTRELLAS

Esta vez es más difícil, porque las rabietas de Bowser destrozan la zona de combate hasta dejarla con forma de estrella. También escupe (¡será cochino!) llamas azules y se lanza contra ti como un rinoceronte. Y, encima, es capaz de aturdirte con las súper ondas de choque de sus pisadas. ¡Cielos! ¡Pero si logras que caiga de bruces sobre una bomba en tres ocasiones, salvarás a la dama! Ya puedes darle un besito.



TRUCOS EN 60 SEGUNDOS

LOS CONSEJOS MÁS RÁPIDOS DEL MUNDO

N64
Virtual Chess

¿Quieres saber lo que ocurre dentro del cerebro de un ordenador? Pulsa C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha en cualquier momento del juego. Entonces, cuando el ordenador medite la jugada, verás pasar una gran cantidad de números, letras y símbolos. Eso es lo que el ordenador está "pensando". ¡Es un efecto curioso!

N64
Snowboard Kids

Si quieres acceder a todos los personajes, tablas y niveles, ve a la pantalla del título y pulsa Z, B, C-arriba, Abajo, Izquierda con el stick, Derecha con el stick, Arriba, R, Z, A.

GBC
Asteroids

Introduce los siguientes códigos para activar los secretos de este juego:
PROJECTX – Desbloquea la nave Excalibur
QRTREATR – Te permite jugar al Asteroids clásico
CHEATONX – Modo trucos (Pulsa Select durante una partida para activar este truco. Usa el D-pad para seleccionar el nivel y zona y A para convertirte en invencible.)

GBC
V-Rally '99

La contraseña FOOD te permite acceder a las pistas de nivel difícil.

N64
Armorines: Project S.W.A.R.M.

Introduce estos códigos en la pantalla de trucos:
SKIPPY – Selección de nivel
LOADED – Todas las armas
GODLY – Modo dios
SORTED – Munición infinita
SONIC – Correr más rápido
SKETCHY – Modo pluma y tinta

Contraseñas de nivel
Nivel 2: PNTNNP
Nivel 3: NGMLQP
Nivel 4: SPLGZW
Nivel 5: DQRFKW
Nivel 6: PSQQLW
Nivel 7: NBGJVX
Nivel 8: VKPDMX
Nivel 9: SDKNSX
Nivel 10: PVBWGJ
Nivel 11: NWVCHJ

TÁCTICAS DE EXPERTO

SECRETOS DE ALTO VOLTAJE PARA GOLDENEYE

TRAS VARIOS AÑOS DE TORTURA INCESANTE, LOS CHICOS DE RARE HAN SUCUMBIDO, POR FIN, Y HAN ACCEDIDO A CONFESARNOS TODOS LOS TRUCOS SECRETOS DE *GOLDENEYE*. PARA ASEGURARTE DE QUE LOS INTRODUCES BIEN, LEE PRIMERO EL RECUADRO DE LA DERECHA.

CÓDIGOS SEGUROS

Aunque no es difícil introducir los códigos (hazlo siempre donde se indica), es posible que no te salga. Así que si tienes algún problema con un truco, sigue esta técnica:

EJEMPLO

BOTÓN L + BOTÓN R + ABAJO
BOTÓN L + C-IZQUIERDA
BOTÓN R + C-DERECHA

PASOS...

1. MANTÉN PULSADO EL BOTÓN L. SIN SOLTARLO, PULSA R Y MANTENLO PULSADO. DESPUÉS, PULSA ABAJO. SUÉLTALOS.
2. MANTÉN PULSADO L Y PULSA C-IZQUIERDA. SUÉLTALOS.
3. MANTÉN PULSADO R Y PULSA C-DERECHA. SUÉLTALOS.

DURANTE EL JUEGO

Suponemos que, a estas alturas, eres de los que no tarda ni treinta segundos en activar el truco de Todas las Armas en el nivel Dam después de insertar tu cartucho de *GoldenEye*. Ahora, tus habilidades se van a ver multiplicadas por cien, porque con estos trucos ¡podrás hacer lo que quieras!

TRUCO: 001
INVENCIBILIDAD

Botón L + Abajo
Botón R + C-derecha
Botón R + C-arriba
Botón L + Derecha
Botón L + C-abajo
Botón R + C-arriba
Botón L + Derecha
Botón R + Abajo
Botón L + Izquierda
Botón L + Botón R + C-derecha
Botón L + C-izquierda



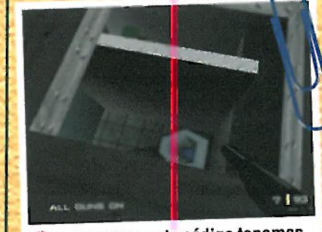
La invencibilidad es una buena forma de descubrir qué esconde un nivel.



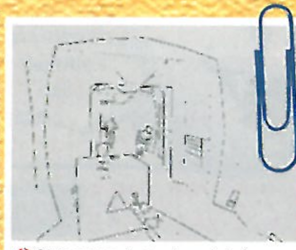
Y, una vez lo conozcas, recorrerlo como mortal.

TRUCO: 002
TODAS LAS ARMAS

Botón L + Botón R + Abajo
Botón L + C-izquierda
Botón L + C-derecha
Botón L + Botón R + C-izquierda
Botón L + Abajo
Botón L + C-abajo
Botón R + C-izquierda
Botón L + Botón R + C-derecha
Botón R + Arriba



Aunque con este código tenemos todas las armas, no soltamos la PP7



Si te concentras, descubrirás que esto es el tren. Sí, sí, de verdad.

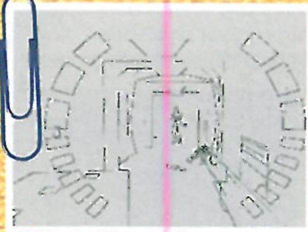
Botón L + Abajo
Botón L + Derecha
Botón R + C-izquierda
Botón R + C-arriba

TRUCO: 003
MAXIMA MUNICION (NO INFINITA)

Botón L + Botón R + C-derecha
Botón R + Arriba
Botón R + Abajo
Botón L + Botón R + C-derecha
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón R + Abajo
Botón R + Arriba
Botón L + Botón R + C-derecha
Botón R + Izquierda

TRUCO: 004
MODO LINEAS

Botón R + C-abajo
Botón L + Botón R + Abajo
Botón L + Derecha
Botón R + C-arriba
Botón L + Botón R + C-derecha
Botón R + Arriba



Al principio, es curioso, pero te aseguramos que no lo usarás a menudo.

TRUCO: 005
INVISIBILIDAD

Botón R + C-izquierda
Botón L + Botón R + C-arriba
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón L + Botón R + Arriba
Botón R + Arriba
Botón L + C-izquierda
Botón R + C-arriba
Botón L + C-abajo
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón R + Derecha



Nadie puede verte, incluidos tus propios compañeros y amigos...



...por lo que Facility y Archives no se pueden completar en nivel 00.



Para aumentar tu poder de disparo, activa el truco de máxima munición.

TRUCO: 006
INVISIBILIDAD EN EL MULTIJUGADOR

Botón L + C-arriba
Botón L + Botón R + C-izquierda
Botón R + Arriba
Botón L + C-derecha
Botón R + C-izquierda
Botón L + Derecha
Botón L + Botón R + C-izquierda
Botón L + C-derecha
Botón L + Arriba
Botón L + Botón R + C-abajo

¿Sigues sin conseguir los trucos? Recuerda que es posible que no te salgan. Para asegurarte, sigue los pasos del recuadro de arriba. Una vez descifradas las habilidades, vamos a por los niveles. ¿Vale?



Sigue practicando y lograrás activar los trucos que te hemos desvelado.

AYUDA EXTRA

- Si has introducido el código correctamente, se te confirmará en pantalla mediante un mensaje.
- Si completas un nivel con un truco de habilidad activado, accederás sin problemas al siguiente.
- Para activar los códigos durante el juego, busca un rincón seguro... Sólo será un momento.
- Puedes acceder a los códigos "Oficiales" completando un nivel con la ayuda de un código de habilidad.
- Repite el código que has introducido para desactivarlo... aunque no te guste hacerlo.

AL SELECCIONAR EL NIVEL

Por si fuera poco poder disfrutar de todos los trucos de habilidades, ahora podrás acceder a cualquier nivel que quieras (excepto Aztec y Temple). Simplemente, introduce estos códigos y deja de sudar tinta china en ese maldito nivel.

TRUCO: 007
FACILITY

Botón L + Botón R + C-arriba
Botón R + C-izquierda
Botón L + Izquierda
Botón R + C-arriba
Botón L + Izquierda
Botón R + C-abajo
Botón L + C-derecha
Botón R + Derecha
Botón L + Botón R + C-arriba
Botón L + Derecha

TRUCO: 008
RUNWAY

Botón L + Botón R + Izquierda
Botón R + Izquierda
Botón L + C-arriba
Botón L + Izquierda
Botón R + C-arriba
Botón R + C-abajo
Botón R + C-derecha
Botón R + Derecha
Botón L + Abajo
Botón R + C-izquierda



"No creo que tu bengala tenga posibilidades contra mi pistola."

TÁCTICAS DE EXPERTO



"No es mi culpa que usted se deje puestas las lentillas toda la noche."

TRUCO: 009
SURFACE 1

Botón R + C-izquierda
Botón L + Botón R + C-arriba
Botón L + Izquierda
Botón R + Arriba
Botón R + Izquierda
Botón L + Arriba
Botón R + C-abajo
Botón L + Derecha
Botón L + C-derecha
Botón L + Botón R + Abajo

TRUCO: 010
BUNKER 1

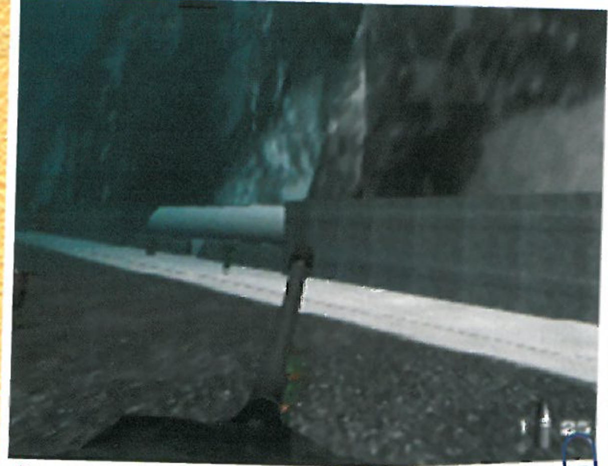
Botón L + C-abajo
Botón R + Derecha
Botón L + C-derecha
Botón R + C-izquierda
Botón L + C-abajo
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón L + C-derecha
Botón L + Botón R + Arriba
Botón R + C-derecha
Botón L + Arriba

TRUCO: 011
SILO

Botón L + Arriba
Botón R + C-abajo
Botón L + Izquierda
Botón R + Abajo
Botón L + C-izquierda
Botón L + Botón R + C-derecha
Botón L + C-arriba
Botón R + Derecha
Botón R + Derecha
Botón R + C-derecha

TRUCO: 012
FRIGATE

Botón R + C-arriba
Botón L + Abajo
Botón R + C-derecha



Esta arma ha hecho huir a todos los enemigos.

Botón L + Izquierda
Botón L + Botón R + Arriba
Botón L + Botón R + C-abajo
Botón R + C-derecha
Botón R + Arriba
Botón L + Botón R + C-abajo
Botón R + Arriba

TRUCO: 013
SURFACE 2

Botón L + C-abajo
Botón L + Botón R + C-derecha
Botón R + C-derecha
Botón R + C-izquierda
Botón L + Derecha
Botón L + Botón R + C-arriba
Botón L + C-arriba
Botón L + Botón R + Abajo
Botón L + C-derecha

TRUCO: 014
BUNKER 2

Botón L + Abajo
Botón R + Abajo
Botón L + Botón R + C-arriba
Botón L + Izquierda
Botón L + Botón R + Derecha
Botón L + C-izquierda
Botón R + Derecha
Botón L + C-arriba
Botón L + Izquierda
Botón L + C-abajo

¿Una K7 contra un tanque? No le vemos mucho futuro...

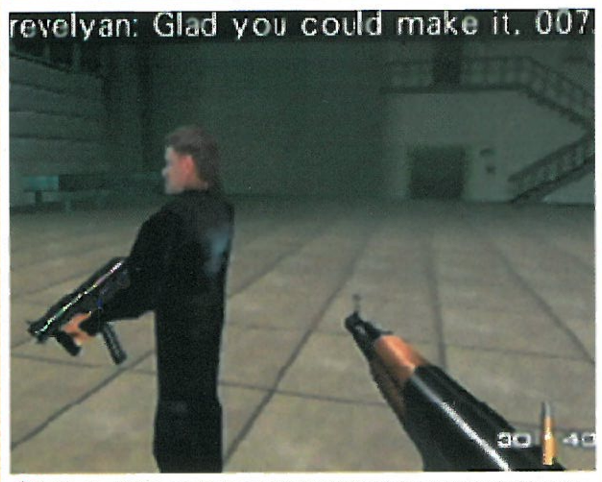
TRUCO: 015
STATUE

Botón L + Botón R + C-abajo
Botón L + Botón R + C-abajo
Botón L + Derecha
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón R + Izquierda
Botón R + C-derecha
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón R + C-arriba
Botón R + C-abajo
Botón R + Derecha



"Has elegido un mal momento para ir desarmado. Di adiós."

"Mmm... Tres contra uno. Y además van bien armados... ¿Qué tal si corro? No, mejor les doy a probar el lanzacohetes que Q ha preparado para mí."



Adelante. Sabes que no puedes frenar tus instintos ante este traidor y su forma de actuar. No completarás el nivel, pero te quedarás a gusto.

CÓDIGOS PARA EL ACTION REPLAY

SI LOS TRUCOS DEL JUEGO NO SON SUFICIENTE PARA TI, QUIZÁ ESTOS CÓDIGOS PARA EL ACTION REPLAY TE SEAN DE MÁS AYUDA...

Salud infinita en Aztec
810973DC 3F80
Munición infinita en Aztec
80097B97 0007
Salud infinita en Dam
810BA3DC 3F80
Munición infinita en Dam
800BAB97 0007
Salud infinita en Facility
8109D7DC 3F80
Munición infinita en Facility
800PDF97 0007
Salud infinita en Runway, Surface 1 y Depot
810C07DC 3F80
Munición infinita en Runway, Surface 1 y Depot
800C0F97 0007
Salud infinita en Bunker 1, 2 y Silo
8109AFDC 3F80
Munición infinita en Bunker 1, 2 y Silo
8009B797 0007
Salud infinita en Frigate
810ADBDC 3F80
Munición infinita en Frigate
800AE397 0007
Salud infinita en Surface 2
810CCFDC 3F80
Munición infinita en Surface 2
800CD797 0007
Salud infinita en Statue
810AC7DC 3F80
Munición infinita en Statue
800ACF97 0007
Salud infinita en Archives, Caverns, Cradle y Egypt
810B3FDC 3F80
Munición infinita en Archives, Caverns, Cradle y Egypt
800B4797 0007
Salud infinita en Streets
810BDFDC 3F80
Munición infinita en Streets
800BE797 0007
Salud infinita en Train, Jungle y Control Centre
810A77DC 3F80
Munición infinita en Train, Jungle y Control Centre
800A7F97 0007

Sin golpes en el nivel Dam

CÓDIGOS PARA EL ACTION REPLAY

Para que estos códigos funcionen debes hacer una copia de una partida guardada.

Abrir todos los niveles

Este truco para hacerte invisible sólo funciona en el modo multijugador. Una vez que has muerto, volverás a ser visible, mientras que el asesino permanece invisible hasta que muera.

Invisible en el modo multijugador

Códigos de disparo rápido

Modo fantasma en el menú de trucos

Nivel Cradle en modo multijugador
Mantén pulsado C-arriba, empieza una partida y suéltalo cuando la pantalla se ponga negra.

Nivel Statue en modo multijugador
Tal y como arriba, pero con C-abajo

CÓDIGOS DE SELECCIÓN DE NIVEL CONTINÚA...

TRUCO 016 ARCHIVES
Botón R + Izquierda
Botón L + Botón R + Arriba
Botón L + Botón R + C-abajo
Botón R + Izquierda
Botón L + Botón R + C-derecha
Botón L + Izquierda
Botón L + Botón R + Derecha
Botón L + Botón R + C-abajo
Botón L + Arriba
Botón R + C-abajo

TRUCO: 017 STREETS
Botón L + Botón R + C-izquierda
Botón L + C-derecha
Botón L + Arriba
Botón L + Botón R + C-abajo
Botón R + C-derecha
Botón R + C-abajo
Botón R + Izquierda
Botón R + C-abajo
Botón R + C-arriba
Botón L + Abajo


"Uh... Tendría que haberme puesto el taparrabos metálico..."

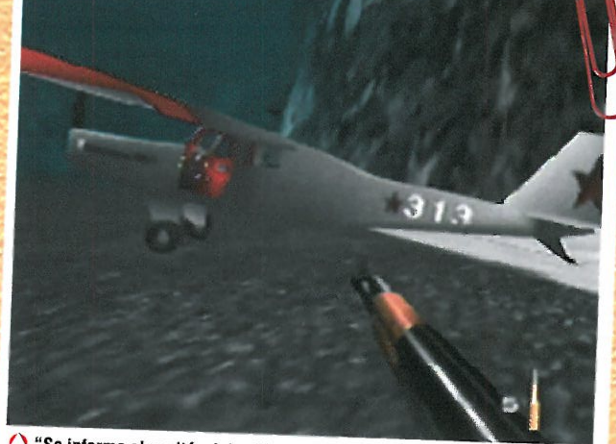

"Bailad todo lo que queráis. No os voy a perdonar."

TRUCO: 018 DEPOT
Botón L + Abajo
Botón L + Abajo
Botón R + C-abajo
Botón L + C-derecha
Botón L + Botón R + Derecha
Botón R + C-izquierda
Botón L + Abajo
Botón L + C-izquierda
Botón L + C-derecha
Botón L + Arriba

Espero que los que vivan en esa casa me dejen usar su retrete.

TRUCO: 019 TRAIN
Botón R + Izquierda
Botón R + C-abajo
Botón R + C-derecha
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón L + Derecha
Botón R + C-abajo
Botón L + Izquierda
Botón L + Botón R + C-izquierda
Botón L + Botón Arriba
Botón L + C-arriba

TRUCO: 020 JUNGLE
Botón R + C-abajo
Botón R + Izquierda
Botón L + Botón R + Arriba
Botón R + Derecha
Botón R + Abajo
Botón R + Abajo
Botón R + Arriba
Botón R + C-izquierda

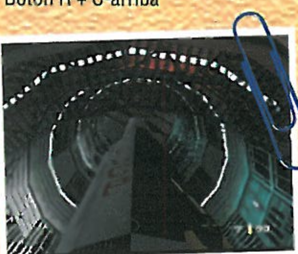

"Se informa al capitán del avión estacionado en la Terminal 8 de que un lunático armado se dirige hacia él. Gracias..."

Botón R + C-arriba
Botón L + Botón R + Izquierda

TRUCO: 021 CONTROL CENTRE
Botón L + C-abajo
Botón R + Abajo
Botón L + Derecha
Botón R + C-derecha
Botón R + C-abajo
Botón R + Izquierda
Botón R + Izquierda
Botón R + C-arriba
Botón R + Izquierda
Botón L + Botón R + C-arriba

TRUCO: 022 CAVERNS
Botón L + Abajo
Botón R + C-abajo
Botón L + Botón R + Arriba
Botón L + Derecha
Botón R + C-arriba
Botón R + C-izquierda
Botón R + Arriba
Botón L + C-izquierda
Botón L + Arriba
Botón R + C-izquierda

TRUCO: 023 CRADLE
Botón L + Botón R + C-arriba
Botón L + Izquierda
Botón R + Abajo
Botón L + Abajo
Botón L + C-arriba
Botón L + Abajo
Botón R + Derecha
Botón R + C-arriba


"Será mejor largarse antes de que se ponga en marcha."

AYUDA EXTRA
Los códigos sólo te permitirán acceder al nivel de dificultad Agent de cada nivel.

Los niveles han de ser activados en orden. No podrás activar un nivel a menos que su predecesor ya lo esté.

TODOS JUEGAN

Este truco lleva el multijugador a su máximo esplendor...

El primer código de *GoldenEye* fue revelado hace un montón de tiempo. Sin embargo, si en su momento te lo perdiste, aquí lo tienes, en letra grande, para que puedas acceder a todos los personajes en el multijugador. Lo puedes introducir donde quieras.

Botón L + Botón R + C-izquierda
Botón L + C-arriba
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón L + Derecha
Botón R + Abajo
Botón L + Botón R + C-izquierda
Botón L + C-arriba
Botón L + Botón R + Derecha
Botón L + Botón R + C-abajo
Botón L + Abajo



EN EL MENÚ DE TRUCOS

¿Consideras demasiado difícil hacerse con todos los trucos? Sé sincero, ¿cuánto tardaste en conseguir el truco del tiempo en Facility? Por suerte, nuestros códigos harán que eso forme parte del pasado.

TRUCO: 024 PAINTBALL

Botón L + Arriba
C-arriba
Botón R + Derecha
Botón L + Botón R + C-izquierda
Botón L + Arriba
Botón R + C-abajo
Botón L + C-abajo
Botón L + Botón R + C-abajo
Botón L + Botón R + Arriba
Botón L + C-abajo

TRUCO: 025 INVENCIBILIDAD

Botón R + Izquierda
Botón L + Abajo
Izquierda
Arriba
Abajo
Botón R + C-izquierda
Botón L + C-izquierda
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón L + Botón R + Derecha
Botón L + C-izquierda

TRUCO: 026 MODO DK

Botón L + Botón R + Arriba
C-derecha
Botón R + Izquierda
Botón R + Arriba
Arriba
Botón R + Derecha
Arriba
Botón L + Botón R + C-abajo
Botón L + Botón R + Abajo
Botón L + Botón R + C-izquierda

TRUCO: 027 2X LANZAGRANADAS

Botón R + Abajo
Botón R + Arriba
Derecha
Botón L + Botón R + C-abajo
Botón L + Derecha
Botón R + Izquierda
Izquierda
Abajo
Arriba
Botón R + C-abajo

TRUCO: 028 2X LANZACOHETES

Botón R + Derecha
Botón L + Arriba
Abajo



"Cariño, llama al técnico, que esta tele se ve muy rara..."



Intenta localizar Barbate en ese mapa.

Abajo
Botón R + C-abajo
Botón L + Izquierda
Botón L + C-izquierda
Botón R + Arriba
Botón R + Abajo
Botón R + C-izquierda

TRUCO: 029 MODO TURBO

Botón L + Abajo
Botón L + C-abajo
Botón L + Botón R + Arriba
Botón R + C-abajo
Izquierda
Botón R + Abajo
Botón L + C-abajo
Arriba
Botón R + Abajo
Botón L + Derecha

TRUCO: 030 SIN RADAR EN EL MULTIJUGADOR

Botón R + Arriba
C-abajo
C-izquierda
C-arriba
Botón L + Abajo
Botón R + Arriba
C-izquierda
Derecha
Botón R + Izquierda
Botón R + Derecha

TRUCO: 031 BOND PEQUEÑO

Botón L + Botón R + Abajo
Botón R + Abajo
Botón L + C-abajo
Izquierda
Botón R + C-izquierda
Botón L + Botón R + C-abajo
Derecha
Abajo
Botón R + C-abajo
Botón R + Derecha

TRUCO: 032 2X CHUCHILLOS ARROJADIZOS

Botón R + C-izquierda
Botón L + Izquierda
Arriba
Botón L + Botón R + Derecha
Botón L + Botón R + C-izquierda
Botón L + Botón R + C-izquierda
Botón R + Abajo
Botón R + Izquierda
Botón R + C-izquierda

TRUCO: 033 ANIMACIÓN ACELERADA

Botón L + C-abajo
Botón L + C-izquierda
C-abajo
C-derecha
C-izquierda
Botón L + Botón R + Derecha
C-derecha
Botón L + Botón R + Arriba
Botón R + C-izquierda
Botón L + Izquierda

TRUCO: 034 BOND INVISIBLE

Botón L + Botón R + C-izquierda
Botón L + Botón R + C-abajo
Botón L + C-izquierda
Botón R + C-izquierda
Botón R + Derecha
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón L + Derecha
Izquierda
Botón L + Botón R + C-izquierda
Botón L + Abajo

TRUCO: 035 COHETES ENEMIGOS

Botón L + Botón R + C-abajo
C-izquierda
Botón R + C-abajo
C-abajo
C-abajo
Botón L + Botón R + C-abajo
Botón L + Botón R + Arriba
C-abajo
Botón R + Arriba
Botón L + Arriba

TRUCO: 036 ANIMACIÓN RALENTIZADA

Botón L + Botón R + Izquierda
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón L + Botón R + Abajo
Botón L + Botón R + Izquierda
C-derecha
Botón L + Botón R + Abajo
Botón L + Botón R + Abajo
Botón L + Abajo
C-izquierda
C-arriba



¡Bien! Desde esta posición están vendidos a tus armas.

TRUCO: 037 SILVER PP7

Botón L + Izquierda
Botón L + Botón R + Arriba
Botón L + Derecha
Botón L + Botón R + Arriba
Botón L + Botón R + C-izquierda
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón L + Botón R + Abajo
C-abajo



¿No te encanta cuando ellos están despistados y tú te acercas con tu silenciosa PP7? Dos tiritos y ese soldado verde desaparecerá.

Botón L + Botón R + Derecha
Botón L + Botón R + Izquierda

TRUCO: 038 2X CUCHILLOS DE CAZA

Botón R + C-abajo
Botón L + Derecha
Botón R + C-izquierda
Botón R + Derecha
Botón L + Botón R + Derecha
Botón L + Botón R + Arriba
Botón L + Abajo
Botón R + Izquierda
Botón L + Derecha
Botón L + C-izquierda



Un pasatiempo: matar a los de la casa con el rifle francotirador.

TRUCO: 039 MUNICIÓN INFINITA

Botón L + C-izquierda
Botón L + Botón R + Derecha
C-derecha
C-izquierda
Botón R + Izquierda
Botón L + C-abajo
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón L + Botón R + C-abajo
Botón L + Arriba
C-derecha

TRUCO: 040 2X RCP-90'S

Arriba
Derecha
Botón L + Izquierda
Botón R + Abajo
Botón L + Arriba
Botón L + C-izquierda
Botón L + Izquierda
C-derecha
C-arriba
Botón L + Botón R + Abajo

TRUCO: 041 GOLD PP7

Botón L + Botón R + Derecha
Botón L + Botón R + Abajo
Botón L + Arriba
Botón L + Botón R + Abajo
C-arriba
Botón R + Arriba
Botón L + Botón R + Derecha
Botón L + Izquierda
Abajo
Botón L + C-abajo

TRUCO: 042 2X LÁSER

Botón L + Derecha
Botón L + Botón R + C-izquierda
Botón L + Abajo
Botón R + Izquierda
Botón R + Abajo
Botón L + Derecha
C-arriba
Derecha
Botón R + Derecha
Botón L + Botón R + Arriba

TRUCO: 043 TODAS LAS ARMAS

Abajo
Izquierda
C-arriba
Derecha
Botón L + Abajo
Botón L + Izquierda
Botón L + Arriba
C-izquierda
Izquierda
C-abajo

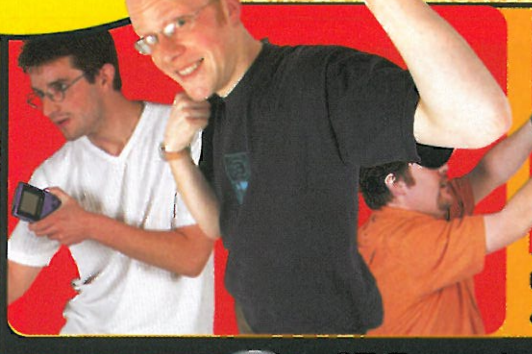


¡Qué malo! No le darías ni a un burro a dos metros...

AYUDA EXTRA

Para acceder al menú de trucos debes, primero, conseguir un truco "Oficial". El de Runway es el más fácil.

Cuando actives un truco "Oficial" sonará un pitido. Cuando lo oigas, sal del menú de trucos y vuelve a él para activar el nuevo.



LLEGARON LOS REFUERZOS

Cada día, nuevas dudas y problemas consoleros azotan tu cabeza. ¿Quieres que dejen de hacerlo? Ya sabes a quién tienes que acudir, ¿no?

V RALLY '99

¿Furia en la carretera?

Daniel Vílchez, Granada:
Acabo de comprarme *V-Rally'99*, pero esto es muy difícil. Por favor, enseñadme algunos trucos, porque me estoy poniendo furioso.



G.W.: Tranquilízate, Daniel, si no acabarás por salirte de la carretera. ¿Te interesan unos coches extra y un menú de trucos? Sí, ya imaginábamos que te interesarían.

COCHES EXTRA
En la pantalla en la que aparece "Pulsa Start", pulsa L+R, C-izquierda, C-derecha, L+R.
Para acabar, ve a la pantalla de Opciones, pulsa Z y, sin soltarlo, pulsa L.

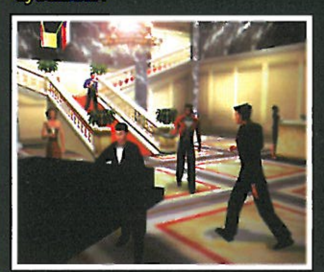
MENÚ DE TRUCOS
En la pantalla "Pulsa Start", pulsa L+R, C-izquierda, C-derecha, L+R y Start.
En la pantalla siguiente, mantén apretado Z y pulsa L hasta que aparezca el menú de trucos.

MISSION IMPOSSIBLE



¡Esto es imposible, por muchos trucos que emplee!

David Agudo, Navarra:
Hace poco que tengo una N64 con el juego *Mission: Impossible*. Conozco muchos trucos, pero no sé cuándo tengo que utilizarlos, ni dónde ni cómo. ¿Podríais ayudarme?



G.W.: Claro que podemos, David, Siempre que sigas nuestros consejos. Introduce los códigos de los trucos en la pantalla SELECCIÓN DE NIVEL. Si los has introducido correctamente, oirás la voz de Ethan, que dice algo así como: "Ah, eso está mejor".

ZELDA DX

¡Socorro! ¡Tengo problemas en Turtle Rock!

Sebastián De Vega, León:
En *Legend of Zelda: Link's Awakening DX* para GBC, en Turtle Rock, ¿cómo se consigue el objeto para destruir los bloques de hielo y cómo se llama? Lo he intentado todo, pero nada me sale bien. ¡AYUDADME, POR FAVOR!



G.W.: En Turtle Rock tienes que conseguir la vara de Fuego. Busca el único interruptor de cristal de la mazmorra. Tan pronto como lo hayas encontrado, púlsalo una sola vez. Así podrás acceder al cofre del tesoro que encontrarás más adelante, por simple progresión.

CONKER'S POCKET TABLES

Los cocos de Conker

Pablo García, Barcelona:
¡Ayuda! En *Conker's Pocket Tales* para GBC, he quedado atrapado en las Islas de Mako, en el mini-juego de disparo de cocos. Para obtener madera hay que llegar a los 7000 puntos. ¿Cómo puedo conseguirlo?

G.W.: Si se conoce el método adecuado, no es muy difícil. El secreto para conseguir muchos puntos consiste en golpear los cocos en el primer tiro y en acertar siempre que puedas a la caja más cercana al lado del que vienen los cocos. Utiliza el botón A para el lado derecho y el B para el izquierdo. ¡A por la madera!



BANJO KAZOOIE

Me falta una pieza

Emilio Mesa, Sevilla:
Llevo varias horas tratando de conseguir una única pieza de puzzle en *Freezeezy Park*. Tengo los diez Twinklies en el árbol de Navidad, he pulsado el interruptor de detrás, he pasado volando 50 veces a través de la gran estrella, se han apagado las luces, he trepado por el poste... pero aún no tengo la pieza del puzzle. ¡Por favor, ayudadme!

G.W.: No te ha faltado empeño, Emilio, ya que sólo tenías que pasar tres veces por la estrella.
Luego, entra en el árbol, trepa por el poste antes de que las luces se apaguen y recoge la pieza. Por fin podrás hacerte con ella.



ENRÓLLATE
No te lo pienses más...
¿Estás estancado en un juego? Deja que te saquemos del embrollo. Escríbenos a:
Patrulla Games World
MC Ediciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona



OAK RESPONDE

"Ohhh, ese horrible MissingNo dejó malherido a uno de nuestros entrenadores. Estudiantes, tomad nota de lo que dice el mayor experto en Pokémon, si no queréis sufrir un destino peor que la muerte."

Luís Collado, Barcelona:
He descubierto un Pokémon MissingNo cerca de Isla Espuma. Al tratar de utilizarlo, el juego se paró. He perdido 21 horas de juego y tengo que volver a empezar. ¡Buaaaaaa! ¿Qué puedo hacer cuando vuelva a capturarlo?

Prof. Oak: Mmm, mis asombrosos poderes deductivos me dicen que tienes la versión roja, Lizzy. Tienes que *evitar* el MissingNo *a cualquier precio*. Este inestable personaje destruye todo el juego de los entrenadores rojos. Los entrenadores azules deben andarse con cuidado también, porque el MissingNo no distingue colores a la hora de estropear partidas. Todo se debe a un problema técnico.

Toni Méndez, Lugo:
Estoy muy interesado en conseguir un Arbok, pero no encuentro ninguno. ¿Cuál es el sitio más adecuado para capturarlos?

Prof. Oak: El Arbok se encuentra sólo en la versión roja, Tom. Si la tienes, no hay problema. Los Ekans (N22) se transforman en Arboks y se encuentran por todas partes. En todo caso, puedes dirigirte a la Ruta 23 o a la Mazmorra Rara, donde puedes capturar un Arbok ya evolucionado.

Envíame todas tus pokédudas aquí, a mi consultorio:
Oak Responde, Games World, MC Ediciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Descubre los secretos de
OPERATION WINBACK



¿Se te escapan por todos lados? ¡Neutralízalos con estos trucos asesinos!

Operation Winback nos encanta, pero su dificultad llega a extremos inconcebibles. En estos casos, el único recurso que le queda a un agente secreto de primera es... ¡emplear trucos, por supuesto!
Si te crees más duro que los bíceps de Stallone, puedes probar una modalidad un-solo-disparo-mata. Muy apetecible. De verdad. Para acceder a estos magníficos trucos, inserta tu cartucho y deja que aparezca una demostración de cómo se juega.
Entonces, pulsa START para acceder a la Pantalla de Títulos y apresúrate a introducir el código que prefieras antes de que la demo vuelva a aparecer. Si lo has introducido correctamente, oirás un disparo.
Si no has insertado un Controller Pak, el disparo sólo se oirá después de que selecciones "Sí" para seguir adelante sin guardar.





INVENCIBILIDAD
En el menú de inicio, introduce el código: A, B, A, Z, C-arriba, C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-abajo, Z, C-abajo, A, B.

ACCEDE A TODOS LOS NIVELES EN EL MODO DE PRUEBA
Pulsa Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, y luego pulsa C-abajo + Start.

ACTIVA TODOS LOS PERSONAJES EN EL MULTIJUGADOR
En el menú principal, pulsa Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, y luego pulsa simultáneamente C-arriba + Start.

MODO MUERTE SÚBITA
C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-abajo, pulsa L y, sin soltarlo, pulsa Start.
Así se accede al Modo Muerte Súbita, en el que todo el mundo puede morir de un solo disparo (incluido tú).

Más bestia todavía en
VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE

¡Estos movimientos arrastrarán a las yemas de tus dedos a un mundo de placeres y dolor!

Ataque 1: Arriba, Arriba, Abajo, Ametralladora
Ataque 2: Arriba, Arriba, Arriba, Ametralladora
Ataque 3: Arriba, Arriba, Derecha, Ametralladora

Ataque 1: Arriba, Abajo, Abajo, Ametralladora
Ataque 2: Arriba, Abajo, Arriba, Ametralladora
Ataque 3: Arriba, Abajo, Derecha, Ametralladora

Ataque 1: Abajo, Abajo, Abajo, Ametralladora
Ataque 2: Abajo, Abajo, Arriba, Ametralladora
Ataque 3: Abajo, Abajo, Derecha, Ametralladora

Ataque 1: Abajo, Arriba, Abajo, Ametralladora
Ataque 2: Abajo, Arriba, Arriba, Ametralladora
Ataque 3: Abajo, Arriba, Derecha, Ametralladora

Ataque 1: Izquierda, Derecha, Abajo, Ametralladora
Ataque 2: Izquierda, Derecha, Arriba, Ametralladora
Ataque 3: Izquierda, Derecha, Derecha, Ametralladora

Ataque 1: Derecha, Izquierda, Abajo, Ametralladora
Ataque 2: Derecha, Izquierda, Arriba, Ametralladora
Ataque 3: Derecha, Izquierda, Derecha, Ametralladora

Primeros trucos para
GAME & WATCH GALLERY 3

Sí, sabemos que el juego apareció hace bien poquito, pero nos ha gustado tanto y hemos invertido en él tantas horas que ya hemos podido descifrar algunos de sus secretos.

EXTRAS
Consigue el mayor número de estrellas (éstas te son entregadas cada 200 puntos que consigues en uno de los juegos) para desbloquear los extras ocultos. Si consigues dos estrellas accederás a la habitación de la música, si consigues cuatro, al museo, si consigues seis, recibirás un regalo y si consigues diez o más, un montón de secretos y juegos ocultos se abrirán ante tu atónita mirada.



MODO ESTRELLA
Consigue más de 1000 puntos en un juego y podrás probar suerte en un modo más difícil.

Salta de nivel en
TUROK: RAGE WARS



¿Necesitas códigos? Tenemos montones, así que no pierdas detalle...



FÁCIL

Nivel 2	K14QF4
Nivel 3	3T5L31
Nivel 4	SMJ54M

MEDIO

Nivel 2	3MQTL1
Nivel 3	Z1KMQ1
Nivel 4	2TQCMR

DIFÍCIL

Nivel 2	DT5JV1
Nivel 3	2F5QZM
Nivel 4	MQ5LRS

Llega al final de
WARIO LAND 2



Ahora que la tercera parte ha llegado, es momento de poner fin a la anterior aventura, así que aquí tienes unos trucos que te ayudarán a conseguirlo.

CAMINA SOBRE LAS CINTAS TRANSPORTADORAS
Para parar las cintas transportadoras y evitar que tengan efecto, camina sobre ellas cargado con un enemigo al que hayas golpeado. Podrás pasar sobre ellas sin que éstas te echen para atrás.



COMBATE CON LOS JEFES
Este truco te permite luchar contra los jefes cuando quieras. Acaba el juego con un máximo de 100%, incluyendo todos los tesoros y las piezas del mapa. Selecciona un nivel con un jefe (uno en el que haya una calavera) y mantén pulsado Abajo y A cuando el nombre del nivel aparezca.

¡TRUCOS! CODIFICADO, POR FAVOR

CUESTIÓN DE CÓDIGOS

Los mejores cçodigps para tu Action Replay



Este mes os presentamos una nueva sección ideal para todos aquellos a los que les gusta pasarse los juegos rápido y se declaran amantes de los trucos. En ella podréis acceder a los códigos para vuestro Action Replay de los juegos más molones. Pero antes consulta el recuadro para saber qué es un Action Replay

RIDGE RACER 64

Llegar siempre el primero
810569B4 0001

Parar el cronómetro de vueltas
810569DE 0000

Parar el cronómetro en el Arcade
811280B2 0708

Modificar el coche
(usa sólo un código)
8113DDBA 00??
FA Racing – 0000
RT RYUKYU – 0001
PAC Racing – 0002
RT Solvalou – 0003
RT Mappy Rosa – 0004
RT Mappy Azul – 0005
Galaga RT Prid's – 0006
Galaga RT Carrot – 0007
RT Bosconian – 0008
RT Nebulasray – 0009
RT Xevious Rojo – 000A
RT Xevious Verde – 000B
Dig Racing Team – 000C
Micro Mouse Happy – 000D
13th Racing Kid – 000E
Digipen Racing – 0010
Assoluto Infinito – 0011
Age Solo Supernova – 0012
Atomic Púrpura – 0013
Extreme Verde – 0014
Lizard Nightmare – 0016
Screamin Eagle – 0017
Ultra 64 – 0018
00-Agent – 0019
Galaga '88 – 001A
Blinky – 001B
Shirt Rage Rojo – 001C
Crazy Canuck – 001D
Caddy Car – 001E

Vidas infinitas
0104BCDA

¿QUÉ ES UN ACTION REPLAY?
Es un cartucho de trucos que se introduce en tu consola como si fuese uno normal. Por la parte superior tiene una ranura en la que insertar tu cartucho de N64.

¿PARA QUÉ SIRVE?
Te permite usar trucos existentes para N64 de forma fácil e, incluso, inventarte algunos por ti mismo.

NOTA: Los códigos que siguen a continuación sólo son válidos para Action Replay, de forma que no intentéis introducirlos en la pantalla de códigos de los diferentes juegos, pues no funcionarán.



CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS

Salud infinita
811CC00A 2710

Oro infinito
811CC012 2710

Joyas rojas infinitas
801CC015 0064

Tener el Cristal Especial 1
801CC017 0001

Tener el Cristal Especial 2
801CC018 0001

Tener el Cristal Especial 3
801CC019 0001

Tener pollos infinitos
801CC01A 0001

Tener carne infinita
801CC01B 0001

Tener botiquines infinitos
801CC01B 0001

Tener purificadores infinitos
801CC01D 0001

Tener curas infinitas
801CC01E 0001



Tener más poder
801CC01F 0001

Tener contrato
801CC024 0001

Tener poder mágico
801CC025 0001

Tener cartas solares infinitas
801CC027 0001

Tener cartas lunares infinitas
801CC028 0001



POKéMON STADIUM

El código maestro ha de estar en
DE000400 0000
F100B7B0 0000
F100B7B2 0000

Continuaciones infinitas
800AF803 000A

Poké Copa: vida infinita para los Pokémon del jugador 1
810AE632 03E7

Poké Copa: los Pokémon de la CPU se desmayan enseguida
810AE84E 0000
81285BE8 0000

Mini Copa: vida infinita para los Pokémon del jugador 1
810AE632 03E7
81286AF8 03E7

Mini Copa: los Pokémon de la CPU se desmayan enseguida
810AE84E 0000
81287478 0000

Pika Copa: vida infinita para los Pokémon del jugador 1
810AE632 03E7
81284488 03E7

Pika Copa: los Pokémon de la CPU se desmayan enseguida
810AE84E 0000
81284EA8 0000

Súper Copa: vida infinita para los Pokémon del jugador 1
810AE632 03E7
81285E18 03E7

Súper Copa: los Pokémon de la CPU se desmayan enseguida
810AE84E 0000
81286838 0000

Ataques infinitos para el primer Pokémon del jugador 1 en todas las copas
810AE650 FFFF
810AE652 FFFF

Ataques infinitos para el segundo Pokémon del jugador 1 en todas las copas
810AE64A FFFF
810AE6A6 FFFF

Ataques infinitos para el tercer Pokémon del jugador 1 en todas las copas
810AE6FA FFFF
810AE6FA FFFF

KNOCKOUT KINGS

Mantener la barra de velocidad llena
810637B2 0064

Mantener la barra de resistencia llena
810637BA 0064

Medidor de potencia del jugador 1 lleno
8106B9E8 0000
8106B9EA 0BB2

Medidor de potencia del jugador 2 lleno
8106BAF0 0000
8106BAF2 0BB2

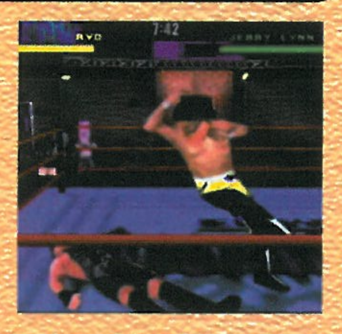
Medidor de potencia del jugador 1 vacío
8106B9E8 0000
8106B9EA 0000

Medidor de potencia del jugador 2 vacío
8016BAF0 0000
8016BAF2 0000

Puntos infinitos para crear un boxeador
810637AA 0064

Modo cabezas grandes
800F707C 0001

Modo guantes grandes
800F407D 0001



ECW HARDCORE REVOLUTION

Puntos infinitos para crear un luchador
8015DF43 0000

Jugador 1 juega con el personaje XX
80122963 00XX
0D – Cyrus
0F – Mack Daddy
15 – Gertner
19 – Jeff Jones
1C – Beulah
1D – Mad Goat
1F – Nurse
22 – Tommy Rich
25 – Santoro
27 – Sound Guy
28 – The Sheik
29 – Skull
2A – H Slash
2E – Louie
30 – J Styles
32 – Taz
33 – Trainer
36 – Excel

Jugador 2 juega con el personaje XX
80122973 00XX
0D – Cyrus
0F – Mack Daddyç
15 – Gertner
19 – Jeff Jones
1C – Beulah
1D – Mad Goat
1F – Nurse
22 – Tommy Rich
25 – Santoro
27 – Sound Guy
28 – The Sheik
29 – Skull
2A – H Slash
2E – Louie
30 – J Styles
32 – Taz
33 – Trainer
36 – Excel

Vida infinita para el jugador 1 en los modos Vs y Torneo
D029340D 0029
81293590 0000
D029340D 0029
81293592 0000

TUS PREGUNTAS, TUS CRÍTICAS, TUS INQUIETUDES... TODO EN...

PIDO LA PALABRA

SOY UNO DE LOS CASTIGOS MÁS CRUELES QUE HAY EN EL MUNDO: LA TORTUGA CHINA.

¡EY, ESE JUEGO ES MÍO!

Cuando eres pequeño, tus padres te cuentan cuentos para ayudarte a dormir. Cuando creces, en el cole te explican historias que son un rollazo y tienes que intentar no dormirte. Ahora, cuéntanos tú tu historia para que nosotros podamos soñar con ese juego que se te ha ocurrido.

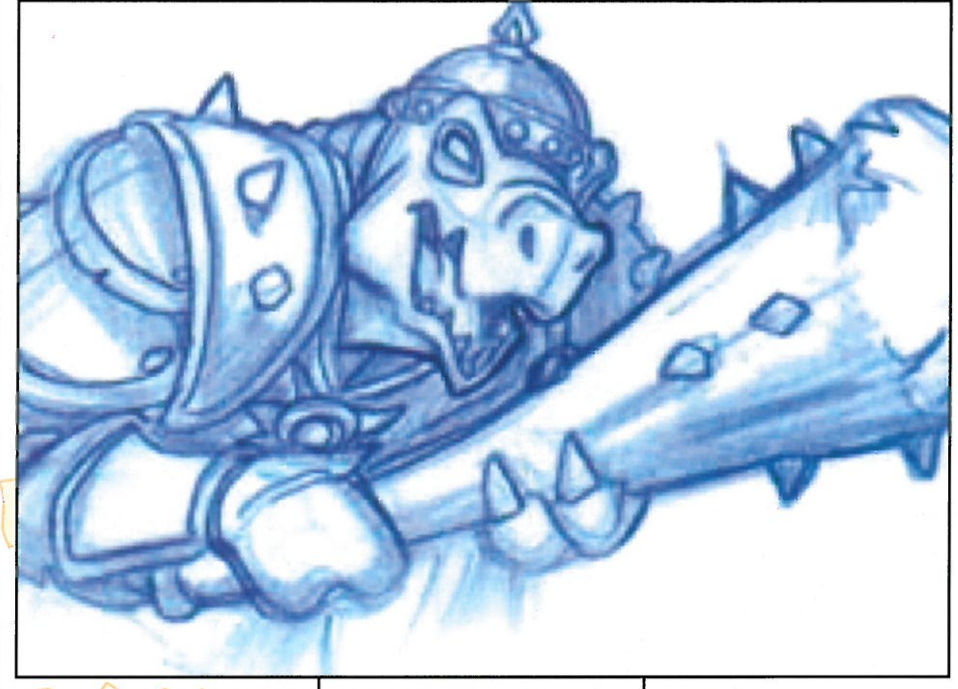
Este mes, la historia corre a cargo de Jaime Úbeda, de Barcelona

PIKACHU ZERO HOUR

El juego que se me ha ocurrido sería una especie de *shoot 'em up* (de ahí el nombre en honor a *Duke Nukem*) protagonizado por Pikachu. El objetivo sería atrapar a todos los Pokémon. La intención es que el juego incluyese los 150 Pokémon de *Rojo* y *Azul*, además de los de *Oro* y *Plata* y Mew, por supuesto, como monstruo final. Tu arma es tu impactrueno y has de electrocutarlos. Te pones en la piel de Pikachu y recorres Isla Pokémon en busca de estos monstruos que te atacarán usando una de sus habilidades. También se incluirían minijuegos o, incluso, un coche eléctrico con el que recorrer la isla que funcionaría sólo cuando Pikachu estuviese a tope de energía, transmitiéndole electricidad para encenderlo. El argumento del juego es que la novia de Pikachu ha sido raptada y él tiene que rescatarla. Cuando la salves, aparecerá una imagen de ellos dos con un montón de bebés Pikachu.

No está nada mal, Jaime. Los juegos de tiros siempre son divertidos y ver montones de Pokémon persiguiéndote para atraparte tiene que ser genial. Por cierto, desconocíamos el interés de Pikachu por formar una familia...





¿BEAT 'EM QUÉ?

¡Qué *pancha* tíos! Soy un nintendero empedernido (creo que de los únicos) de mi pueblo que aún no se ha pasado al cacharro decorativo y, la verdad, es que estoy satisfecho. Títulos como *Zelda*, *Resident Evil* o *Perfect Dark* me han confirmado mi elección (por no decir otros muchos) y creo que ahora la N64 está en buen momento. Os escribo para preguntaros una cosa: ¿Qué significan los términos *beat 'em up*, RPG y *shoot 'em up*?

Hugo Pérez, Valencia

Todos estos términos a los que haces referencia forman parte de la jerga videojueguil y son de uso generalizado en este mundillo, sin importar el sistema utilizado (PC, consola, recreativa...). Provienen, claro está, del inglés, y casi ninguna revista especializada los traduce, cualquiera que sea el idioma que utilice. Aquí tienes su significado:

Beat 'em up: traducido al castellano, sería algo así como "golpéales" y hace referencia a los juegos de lucha con mucha acción y movimientos rápidos, al estilo de *Street Fighter*.

RPG (Rol Playing Game): término que se utiliza para referirse a los juegos de rol, como *Zelda*.

Shoot 'em up: esta palabreja (que traducida sería algo parecido a "dispárales") alude a los juegos de tiros, como *GoldenEye* o *Turok*. Otra palabra que se usa para definir este tipo de juegos es *shooter*.

Ahora ya puedes usar estas palabras con propiedad. De todas formas, te aconsejamos que no se las grites al macarra del patio que amenaza con quitarte el bocadillo, por lo que pueda pasar...

¿PARA CUÁNDO?

Hola, amigos de *Games World*. Soy Javi, tengo 13 años y me encantan los videojuegos y vuestra revista. Me gustaría que me respondierais a unas preguntillas:

1. ¿Cuándo salen los siguientes juegos: *Pokémon Snap*, *Conker's Bad Fur Day*, *Banjo-Tooie*, *Pokémon Card Game* (GB), *Pokémon Pinball* e *ISS Millenium*?

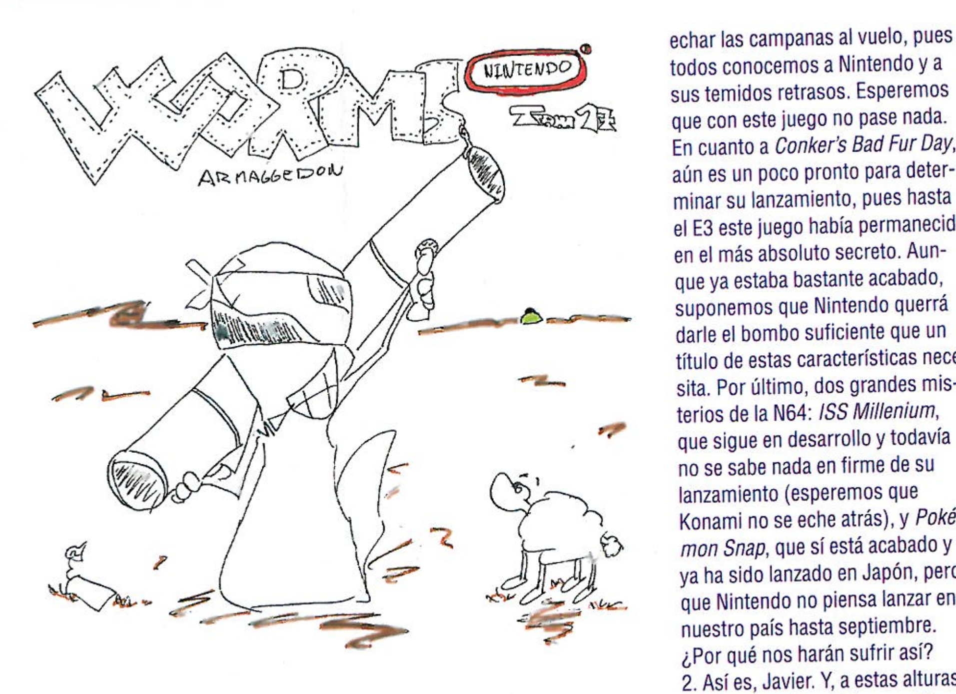
2. ¿Sabéis algo de un juego de Rare que se llama *Dino Planet*?

3. ¿Sabéis si saldrán segundas partes de *Donkey Kong 64* y *Super Smash Bros*? ¿Y de *Pokémon Stadium* compatible con *Pokémon Oro* y *Plata*?

4. ¿Hay un juego de Game Boy que se llame *Pokémon Attack*? ¿De qué va?

Javier Argote, Madrid

1. Por el momento, de los juegos que preguntas, sólo hay fechas



para tres de ellos. Por un lado, están los títulos Pokémon para Game Boy. Es decir, *Pokémon Pinball* y *Pokémon Card Game*, que están previstos para octubre y diciembre, respectivamente. Por otro lado, un juego que hasta ahora parecía perdido en el limbo, pero que ha vuelto más fuerte que nunca. Se trata de *Banjo-Tooie*, la secuela de *Banjo-Kazooie*, y según Nintendo, verá la luz en nuestro país en noviembre (mucho más pronto de lo que en un principio creíamos). De todas formas, aún no queremos echar las campanas al vuelo, pues todos conocemos a Nintendo y a sus temidos retrasos. Esperemos que con este juego no pase nada. En cuanto a *Conker's Bad Fur Day*, aún es un poco pronto para determinar su lanzamiento, pues hasta el E3 este juego había permanecido en el más absoluto secreto. Aunque ya estaba bastante acabado, suponemos que Nintendo querrá darle el bombo suficiente que un título de estas características necesita. Por último, dos grandes misterios de la N64: *ISS Millenium*, que sigue en desarrollo y todavía no se sabe nada en firme de su lanzamiento (esperemos que Konami no se eche atrás), y *Pokémon Snap*, que sí está acabado y ya ha sido lanzado en Japón, pero que Nintendo no piensa lanzar en nuestro país hasta septiembre. ¿Por qué nos harán sufrir así?

2. Así es, Javier. Y, a estas alturas, seguro que tú también, pues fue uno de los juegos estrella del pasado E3, del que ya hablamos en nuestro último número y al que hemos dedicado una preview unas páginas más atrás. Como ya te habrás percatado, *Dinosaur Planet* es una aventura al estilo de *Zelda* protagonizada por dos héroes gatunos y que tiene unos gráficos increíbles. Esta zambullida de Rare en un nuevo género puede ser una buena apuesta.

3. Es posible, pero no verán la luz en la N64. Nintendo, así como el resto de desarrolladores, tienen la vista puesta en la Dolphin y todos sus proyectos miran hacia ella. De todas formas, Mario, Donkey y los Pokémon se caracterizan por ser personajes a los que les sientan fenomenal todas las plataformas, así que un salto a la Dolphin está más que asegurado.

4. Así es, sólo que ahora se conoce como *Pokémon Puzzle League*. El lanzamiento está previsto para N64 y GBC para este mismo año y consiste (como puedes comprobar en la preview que le hemos dedicado) en un juego de puzzles al estilo *Tetris*.

RETRASO PERFECTO

Saludos a los lectores de *Games World*. El motivo de mi carta es defender a Nintendo y su retraso con *Perfect Dark*. Sí, ya sé que puede sonar extraño y que muchos de vosotros pensáis que la espera es insufrible, pero a mí me va a venir muy bien. La razón es que ahora estoy de exámenes y, si *Perfect Dark*, que parece va a ser el mejor *shooter* de la historia de N64, hubiese salido en mayo, ¿quién habría sido el guapo que hubiese estudiado? Desde luego, yo no. Además, dudo mucho que mis padres me hubiesen comprado el juego sabiendo que tenía que estudiar. Y no hubiese soportado saber que el juego ya estaba en la calle y yo sin poder disfrutar de él. De esta forma, el final de los exámenes va a traducirse en 3 meses libres que poder dedicar al recién salido *Perfect Dark*. Este verano, me lo voy a pasar con Joanna...

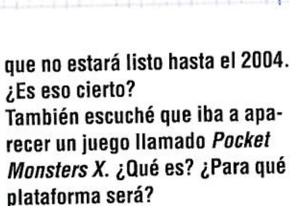
Ramón Lage, Murcia

La verdad es que tu carta nos ha sorprendido un montón. Debes ser una de las pocas personas que encuentra el lado positivo al retraso de *Perfect Dark*, y tus argumentos son realmente válidos. De todas formas, sólo sirve para este último retraso. Si el juego hubiese salido en la fecha que para él se preveía, ya hubiésemos jugado y rejugado las misiones y ahora también podrías haber estudiado tranquilo. Aun así, nos alegramos de que no todo el mundo esté enfadado. Y, créenos cuando te decimos que tres meses en exclusiva para Joanna Dark se quedan cortos. El juego es enorme...



¿ZELDA 2004?

¿Qué tal? Soy un lector de *Games World* que se pirra por los videojuegos e Internet. El otro día estaba conectado buscando información sobre juegos de Nintendo 64 y leí algo de un juego de Zelda para Dolphin, lo que me alegró un montón, pero también leí algo de que no estará listo hasta el 2004. ¿Es eso cierto?
También escuché que iba a aparecer un juego llamado *Pocket Monsters X*. ¿Qué es? ¿Para qué plataforma será?



Gabriel Huertas, Zaragoza

Es cierto que hay algunos rumores acerca de un nuevo juego de Zelda que aparecería en la Dolphin. Sin embargo, aún no se ha hablado de fechas. Shigeru ha comentado que si hiciese un Zelda para Dolphin y en él incluyese todo lo que a él le gustaría para sacar el máximo rendimiento a todos los elementos de la futura consola de Nintendo, el proyecto le llevaría cinco años o más. De todas formas, el genio de Nintendo sólo estaba especulando... Esperemos.
Pocket Monsters X no se trata, exactamente, de un juego, sino de una innovación Pokémon más. Funcionaría con un nuevo adaptador que permitiría conectar la GBC a un teléfono móvil, con el que podrías jugar partidas entre dos jugadores sin la necesidad del cable, vía Internet. Esta conexión te permitiría, además, descargar actualizaciones y monstruos Pokémon y combatir contra entrenadores que están a miles de kilómetros de distancia. Este proyecto estaba previsto que apareciese en Japón este año, pero parece que ha sido descartado. Nosotros creemos que sería ideal para la Advance. Esperemos que aparezca.

DE TIROS LARGOS

Soy un fan incondicional de los juegos de tiros. Tengo todos los juegos de este estilo que han aparecido en N64 y el que más

me gusta es *GoldenEye*, aunque la saga Turok también está entre mis favoritas. Ahora, sin embargo, no puedo dormir pensando en *Perfect Dark*, que seguro será una pasada. He oído que necesitará el Expansion Pak para funcionar a tope. ¿Significa eso que, tal y como pasó con *Donkey Kong 64*, Nintendo venderá este juego acompañado del periférico?
En serio, ¿será *The World is not Enough* rival para *GoldenEye*?

Marcos Díez, Madrid



No. Por suerte para aquellos que ya tienen el Expansion Pak o que compraron *Donkey Kong 64*, *Perfect Dark* saldrá a la venta sin él. Por otro lado, si estabas dudando entre comprarte o no este periférico, ha llegado el momento de decidirse, porque el juego lo merece. Además, si no lo tienes, no podrás sacarle todo el rendimiento al cartucho.
Hasta el momento, lo que hemos visto nos ha dejado más que satisfechos (compruébalo por ti mismo en la sección de previews). Lo cierto es que Eurocom, los desarrolladores que en su momento se encargaron de *Duke Nukem: Zero Hour*, están haciendo un trabajo excelente. Aun así, dudamos que el producto final alcance la calidad de *GoldenEye*. Sin embargo, yo lo incluiría en la lista de *shooters* que no deberían faltar en tu colección. Y lo mismo con *Turok 3*. Si te gustó la saga, éste es con diferencia el mejor y el único a la altura de *Perfect Dark* en el E3 a nivel de gráficos y animación. ¡Y lo tendrás en agosto!

¡CHASCO NAVIDEÑO!

Hola, chicos de Games World. Estoy ansioso por tener entre mis manos la nueva consola de Nintendo. El otro día estaba buscando información en Internet acerca de este proyecto y encontré una noticia que no me gustó un pelo: cuando más ilusionado estaba con Dolphin, resulta que leo que no aparecerá en Japón hasta ¡el primer trimestre del 2001! Y yo que quería que saliera aquí hacia navidades para poder pedírmela para reyes...
El motivo por el que escribo esta carta es para preguntarle a Nintendo: ¿a qué demonios espera para lanzarla? Yo creía que el lanzamiento navideño del 'delfín' iba a garantizar a Nintendo montones de ventas e iba a hacer felices a miles de niños. Ahora, todo parece indicar que, para disfrutar de la Dolphin, tendremos que esperar, al menos, hasta septiembre, algo que suena realmente mal.

Tomás Gutiérrez, Pamplona

La otra cara de la moneda. Si Ramón Lage se mostraba en su carta la mar de tranquilo ante el retraso de *Perfect Dark* y sólo buscaba su lado positivo, Tomás parece estar muy enfadado con Nintendo por el retraso de la Dolphin. De todas formas, Tomás, debes saber que el lanzamiento de Dolphin para navidades es algo que se especuló a principios de año, cuando aún quedaba mucho tiempo por delante, y que se prometió para esas fechas únicamente en Japón, por lo que, a menos que tuvieses un contacto japonés que pudiese hacerse con una y enviártela, era muy poco probable que pudieses tener navidades Dolphin. Aunque reconocemos que no somos partidarios de los continuos retrasos a los que nos somete Nintendo, hay que ponerse en su lugar. Teniendo en cuenta que será la consola con la que jugaremos los próximos ¿30 años?, hay que planearlo todo muy bien. Nintendo quiere asegurarse de que todo saldrá perfecto: que el hardware no tendrá problemas (pregunta a los usuarios de Dreamcast y su conexión a Internet), que habrá una oferta suculenta y amplia de juegos... Si algo de esto falla, tendrán a montones de usuarios ante sus puertas quejándose (seguro que entre ellos, a ti mismo). Por la Dolphin merece la pena esperar. Además, como decía Ramón, nos espera un verano con Joanna y una navidad con *Zelda*, *Mario Tennis*...





COMPETENCIA X

Hola, aficionados a las galaxias y a Nintendo. He oído que Microsoft, interesado por el mercado de las videoconsolas, va a sacar una consola que se llamará X-Box, capaz según dicen de hacerle la competencia a PlayStation 2 y a Dolphin. ¿Será mejor que la futura consola de Nintendo?
También me gustaría saber si va a aparecer algún juego nuevo de Star Wars para N64 pues soy un auténtico forofo de la saga y de *Racer* y *Rogue Squadron*.

Andrés Salmerón, Tarragona

Efectivamente, parece que Bill Gates, no contento con estar en los ordenadores de todos y cada uno de nosotros, también quiere tener presencia en el mundo de los videojuegos. Su proyecto, la X-Box, puede convertirse en un serio competidor por la puja de las consolas de nueva generación. De momento, la que más datos ha revelado es la PS2, mientras que Dolphin y X-Box aguardan en la retaguardia. No se sabrá quién ganará la batalla hasta que se desvelen todos los detalles, algo que esperamos todos ansiosamente.
Tú y todos los aficionados de Star Wars estáis de enhorabuena, pues un nuevo juego con la licencia de Episodio 1 está en desarrollo. Se trata de *Battle for Nabooie*. ¿Que no te suena? Pues vuelve atrás unas cuantas páginas ahora mismo y podrás leer una preview.

¡ES TIEMPO DE... L.U.I.G.I.!

¿Qué es mejor, *Pokémon Rojo* o *Azul*, Mario o Link, comer o dormir? Algunas preguntas son realmente difíciles de responder. Es por eso por lo que hemos incorporado a nuestra redacción el súper ordenador L.U.I.G.I., capaz de aclarar aquellas dudas más inquietantes.

Querido L.U.I.G.I.
Me acabo de comprar una GBC con *Zelda DX* y me gustaría saber qué juego comprarme después. Estoy dudando entre *Metal Gear* y *Tomb Raider*, porque a los dos les disteis muy buena puntuación. ¿Qué hago?
Ricardo Martín, Málaga

¿Qué dices L.U.I.G.I.? ¿Prefieres a la señorita Croft o al sigiloso Snake?
Conectando... *Tomb Raider* es una aventura estupenda cargada de emoción... pero *Metal Gear* es más completo... Me quedo con Solid Snake...

CONÉCTATE CON L.U.I.G.I.

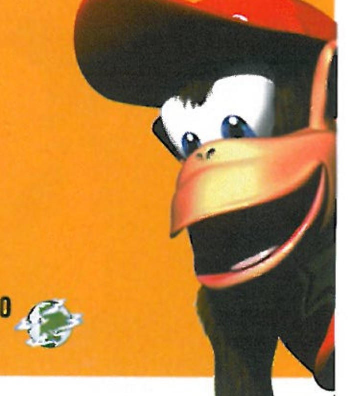
1. Envía tus cartas con tus datos a la misma dirección que PIDO LA PALABRA indicando en el sobre L.U.I.G.I.
2. Incluye cuáles son los dos juegos entre los que no te decides.
3. L.U.I.G.I. dictará su propio veredicto.

ANÍMATE

SI TÚ TAMBIÉN QUIERES CONTARNOS ALGO, ESCRÍBENOS

NO TE LO PIENSES MÁS...

Si tienes algo que contar, compartir o preguntar, escríbenos a:
Pido la palabra
Games World
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona



SUSCRÍBETE A games WORLD

CON INFOGRAMES España

Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE CUATRO CARTUCHOS DE TAZ EXPRESS

TAZ EXPRESS

NINTENDO64

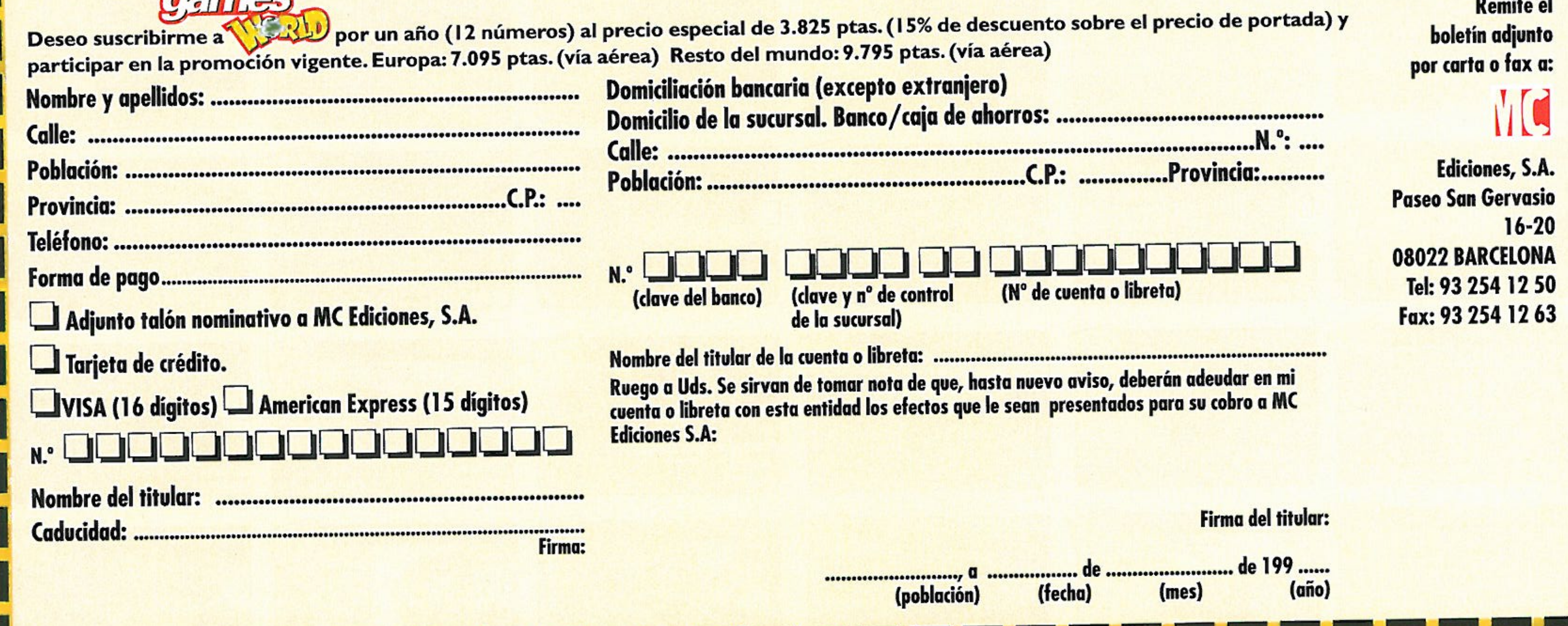
LICENSED BY Nintendo

PAL VERSION

INFOGRAMES

Sorteo 19 septiembre de 2000

LOONEY TUNES



Deseo suscribirme a games WORLD por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 7.095 ptas. (vía aérea) Resto del mundo: 9.795 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago..........

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: .... N.°: ....

Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.... a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGOS

¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!

¡OH CIELOS! HAY TANTOS Y TANTOS...

40 WINKS — 85%
Plataformas con un aspecto estupendo, pero falto de originalidad.
GT | 1 jugador | 9.990 | rumble pak | memory pak

1080º SNOWBOARDING — 88%
Muy divertido si lo tuyo es surcar los montes nevados. Ideal para Yetis.
Nintendo | 1-2 jugadores | 8.490 | rumble pak | memory pak

A BUG'S LIFE — 76%
Aventuras Disney para los más pequeños de la casa.
Proein | 1 jugador | 9.990 | rumble pak | memory pak

AEROFIGHTERS ASSAULT — 69%
Un simulador de vuelo bastante aburridote. Sólo para pilotos.
Konami | 1-2 jugadores | 8.990 | rumble pak | memory pak

AERO GAUGE — 67%
Malos gráficos, malos enemigos... En resumen: malo.
ASCII | 1-2 jugadores | 4.990 | rumble pak | memory pak

AIRBOARDER 64 — 75%
Algo así como el patinaje del futuro. Buen intento, pero no mantiene el equilibrio.
Spaco | 1-2 jugadores | 4.990

ALL STAR BASEBALL '98 — 80%
Un simulador deportivo muy ingenioso a la vez que realista y con gráficos excelentes.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak | 9.490 | rumble pak



ALL STAR TENNIS '99 — 79%
Sosón juego de tenis, aunque resultará atractivo para los seguidores de este deporte.
Ubi Soft | 1-4 jugadores | 7.990 | memoria en cartucho

ARMORINES — 84%
Un shooter con el motor de Turok e insectos muy inteligentes por enemigos.
Acclaim | 1-4 jugadores | expansion pak | 9.990 | rumble pak

ARMY MEN — 56%
Un cartucho malo construido sobre una idea muy buena.
3DO | 1-4 jugadores | expansion pak | 9.990

AUTOMOBILI LAMBORGHINI — 73%
Un tedioso juego de carreras con coches que parecen carracas.
Titus | 1-4 jugadores | memory pak | 13.990 | rumble pak

BATTLE TANX — 81%
Fantásticas batallas entre tanques y un modo multijugador excelente.
3DO | 1-4 jugadores | memory pak | 9.990 | rumble pak





BOMBERMAN — 65%
Una versión del clásico "pone-bombas" que no cuaja. Sólo para fans.
Nintendo | 1-4 jugadores | 8.490 | memoria en cartucho



BEETLE ADVENTURE RACING — 79%
Genial si quieres saber lo que se siente al volante de un Escarabajo.
Konami | 1 jugador | 9.990 | rumble pak | memory pak

BIO FREAKS — 74%
Un estupendo juego de lucha futurista. Para los que buscan buenos gráficos.
GT | 1-2 jugadores | en cartucho | 8.490 | rumble pak

BLAST CORPS — 86%
Destruye edificios montado en camiones de demolición. Abstenerse arquitectos.
Nintendo | 1 jugador | memory pak | 7.990 | memoria en cartucho

BODY HARVEST — 81%
Excitante RPG-*shoot' em up*ero con toneladas de insectos. Para fumigadores.
Infogrames | 1 jugador | rumble pak | 5.990 | en cartucho

BOMBERMAN HERO — 69%
Una mala secuela sin modo multijugador. Para fans solitarios.
Nintendo | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 7.990 | rumble pak

BUCK BUMBLE — 72%
Un *shoot' em up* por encima de la media. No está mal, pero le falta algo.
Ubi Soft | 1 jugador | rumble pak | 8.490 | memory pak

BUST-A-MOVE 2 — 85%
Un adictivo juego en el que hay que reventar burbujas. Para enjabonados.
Acclaim | 1-2 jugadores | 8.990 | memory pak

CASTLEVANIA 64 — 82%
Una aventura en 3D cargada de vampiros y terroríficas atmósferas. Para chupasangres.
Konami | 1 jugador | memory pak | 9.990 | rumble pak

CASTLEVANIA 2 — 63%
Una fotocopia exacta del primer *Castlevania*. Muy poco original.
Konami | 1 jugador | memory pak | 11.490 | rumble pak

CHAMELEON TWIST — 71%
Un extraño plataformas-puzzle en 3D fácil de terminar. Para versátiles.
Infogrames | 1-4 jugadores | 3.990 | memoria en cartucho

CHOPPER ATTACK — 75%
Un *shooter* divertido, pero poco vistoso. Para incondicionales de los disparos.
GT | 1-4 jugadores | rumble pak | 8.990 | memoria en cartucho



COMMAND & CONQUER — 86%
Una versión del clásico de estrategia en 3D de PC. Para conquistadores.
Nintendo | 1 jugador | memoria en cartucho | 10.990 | expansion pak | rumble pak



COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98 — 79%
Una nueva entrega de FIFA que no supera a *FIFA '98*. Para amantes del Mundial.
EA | 1-4 jugadores | 4.990 | memoria en cartucho

DARK RIFT — 70%
Un juego lleno de mamporros un poco insulso para nuestro gusto.
Vic Tokai | 1-2 jugadores | 4.990 | memoria en cartucho

DESTRUCTION DERBY — 74%
Un juego de carreras en el que lo importante no es cómo corres, sino cómo chocas.
Proein | 1-4 jugadores | memory pak | 10.490 | rumble pak

DIDDY KONG RACING — 83%
Una revisión de *Mario Kart* con monos como protagonistas. Recomendable.
Nintendo-Rare | 1-4 jugadores | 8.990 | memoria en cartucho

DISNEY'S TARZAN — 65%
Los gráficos son fieles a la película, pero la jugabilidad deja que desear.
Proein | 1 jugador | 9.990 | rumble pak | memory pak

DOOM 64 — 76%
Es un clásico, pero no la mejor opción *shoot' em up* para tu N64.
GTI | 1 jugador | 3.990 | memory pak

DUKE NUKEM 64 — 73%
Divertida conversión del juego de PC. Genial para partidas multijugador.
GTI | 1-4 jugadores | memory pak | 9.400 | rumble pak | expansion pak

DUKE NUKEM: ZERO HOUR — 87%
Fantástica y esperada secuela con más tiros, más acción y más diversión.
GTI | 1-4 jugadores | 9.490 | rumble pak | memory pak

EARTHWORM JIM 3D — 74%
Conoce los pensamientos en 3D de este simpático gusano. Esperábamos más.
Virgin | 1 jugador | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak



ECW HARDCORE — 71%
Recuerda mucho a Attitude, pero sin luchadores famosos.
Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 9.990 | rumble pak



EXTREME G — 78%
Asombrosamente rápido, pero no llega a serlo tanto como *F-Zero X*. Lástima.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak | 8.490 | rumble pak



EXTREME G 2 — 84%
Diviértete con las mejores carreras sobre bicis futuristas. Quemando rueda, baby...
Acclaim | 1-4 jugadores | 8.490 | rumble pak | memory pak

F1 POLE POSITION — 66%
Un juego de Fórmula 1 con la licencia y poco más. Para seguidores.
Ubi Soft | 1 jugador | 4.990 | memory pak

F1 WORLD GRAND PRIX — 81%
Un juego muy realista con algunos tramos bastante complicados. Aun así, el más completo.
Nintendo | 1-2 jugadores | 5.990 | rumble pak | en cartucho

F1 WORLD GRAND PRIX 2 — 76%
Muy similar a la primera parte, por lo que no llega a sorprender.
Nintendo | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak | expansion pak

FIFA '98 — 83%
Aunque cuenta con sus defectos, sigue siendo la entrega de FIFA que más nos gusta.
EA | 1-4 jugadores | 7.990 | memory pak

FIFA '99 — 81%
Un buen juego, pero no corrige los errores de la saga. No puede con *ISS*.
EA | 1-4 jugadores | 9.990 | rumble pak | memory pak

FIGHTERS DESTINY — 82%
Un fantástico *beat' em up* con animaciones suaves como el culito de un bebé.
Ubi Soft | 1-2 jugadores | memory pak | 11.990 | rumble pak

FLYING DRAGON — 68%
Un juego que intenta hacerle sombra a *Tekken*, pero que no lo consigue.
Proein | 1-2 jugadores | 8.490 | rumble pak | memory pak

FORSAKEN — 82%
Entra en una nueva dimensión con este *shoot' em up* futurista. Para visionarios.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak | 12.990 | rumble pak



F-ZERO X — 88%
La velocidad convertida en cartucho de N64 y apoyada en un gran juego.
Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 5.490 | rumble pak



GEX 64: ENTER THE GECKO — 61%
Sus creadores creían que conseguirían un nuevo *Mario 64*, pero no fue así.
GTI | 1 jugador | memory pak | 11.990 | rumble pak



GLOVER — 85%
Una aventura en 3D muy divertida que sentará como un guante a los plataformeros.
Hasbro | 1 jugador | memoria en cartucho | 9.990 | rumble pak

GOEMON 2 — 70%
Una mala secuela en 2D del fantástico *Mystical Ninja*.
Konami | 1-2 jugadores | 10.990 | rumble pak | en cartucho

HEXEN — 70%
Un intento de *Quake* con un modo multijugador nada adictivo. Para fans de la Edad Media.
GTI | 1-4 jugadores | 5.490 | memory pak

HOLY MAGIC CENTURY — 75%
Adecuado para aquellos que quieren introducirse en el mundo de los RPG.
Konami | 1 jugador | 8.990 | memory pak

HOT WHEELS TURBO RACING — 78%
Coches de juguete y circuitos repletos de piruetas y saltos espectaculares.
EA | 1-2 jugadores | memory pak | 9.990 | rumble pak

HYBRID HEAVEN — 77%
Una mezcla de RPG y *beat' em up* protagonizado por aliens horripilantes.
Konami | 1 jugador | memory pak | 11.990 | rumble pak | expansion pak

HYDRO THUNDER — 86%
Carreras acuáticas frenéticas con una excelente jugabilidad.
Infogrames | 1-4 jugadores | memory pak | 8.990 | rumble pak | expansion pak

IGGY'S RECKIN' BALLS — 67%
Carreras de bolas por diferentes niveles. Difícil y muy aburrido.
Acclaim | 1-4 jugadores | 7.990 | rumble pak | memory pak

ISS 64 — 90%
Fue el mejor juego de fútbol... hasta que llegó *ISS '98*.
Konami | 1-4 jugadores | 2.990 | memory pak

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS — 60%
Carreras sobre barro son una pinta excelente y poco más.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak | 9.990 | rumble pak | expansion pak



KNIFE EDGE — 59%
Un *shoot' em up* muy por debajo de la media. Nada recomendable.
Spaco | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 4.990 | rumble pak



KNOCKOUT KINGS 78%

Boxeo muy real, pero demasiado fácil en el modo para un jugador.
EA · 1-2 jugadores · 9.990 · rumble pak

L

LODE RUNNER 72%

Una versión de un antiguo juego de puzzles para Commodore 64. Pieza de museo.
Infogrames · 1-2 jugadores · memoria en cartucho · 7.990 · rumble pak

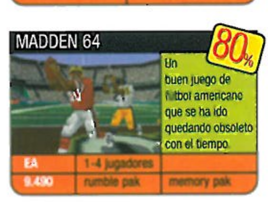
LYLAT WARS 82%

Acción espacial con un diseño de niveles muy creativo. Emocionante a cada minuto.
Nintendo · 1-4 jugadores · 4.990 · rumble pak · memoria en cartucho

M

MACE: THE DARK AGE 79%

Un buen *beat' em up*, aunque un poco fácil en el modo para un jugador.
GTI · 1-2 jugadores · 10.990 · memoria en cartucho

MADDEN 64 80%

Un buen juego de fútbol americano que se ha ido quedando obsoleto con el tiempo.
EA · 1-4 jugadores · 9.490 · rumble pak · memory pak

MAGICAL TETRIS CHALLENGE 76%

Diversión a piezas. No aporta ninguna novedad a los juegos bajo la licencia Tetris.
Proein · 1 jugador · 9.990 · memoria en cartucho

MARIO GOLF 89%

Un gran juego de golf con un montón de personajes y modos muy divertidos.
Nintendo · 1-4 jugadores · memory pak · 9.490 · rumble pak · GB pak

MARIO KART 64 92%

La jugabilidad de este juego de carreras es de las mejores que hemos disfrutado.
Nintendo · 1-4 jugadores · memory pak · 5.990 · memoria en cartucho

MARIO PARTY 84%

Si buscas un multijugador al que puedas dedicarle horas y horas, éste es el tuyo.
Nintendo · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · 9.490 · rumble pak

MICHAEL OWEN'S WLS 2000 82%

Un buen intento. El segundo mejor juego de fútbol para N64.
THQ/Proein · 1-4 jugadores · 11.990 · rumble pak · memory pak

MICRO MACHINES 64 TURBO 84%

Carreras de mini-coches por escenarios familiarmente sorprendentes.
Codemasters · 1-8 jugadores · memory pak · 9.990 · rumble pak

MILO'S ASTRO LANES 55%

¿Te apetece jugar a bolos? Un consejo: sacia tus ganas jugando al de verdad.
Interplay · 1-4 jugadores · 8.490 · rumble pak · memoria en cartucho

MISCHIEF MAKERS 80%

Extravagante plataformas en 2D que te mantendrá enganchado horas.
Nintendo · 1 jugador · 8.990 · rumble pak · memoria en cartucho

MISSION: IMPOSSIBLE 68%

Un juego mediocre sobrevalorado por algunos por la fama conseguida.
Infogrames · 1 jugador · 7.490 · memoria en cartucho · rumble pak

MONACO GRAND PRIX 80%

Este cartucho supone un reto para las series F-1 que se salda con empate.
Ubi Soft · 1-2 jugadores · 7.990 · rumble pak · memory pak

MONSTER TRUCK MADNESS 67%

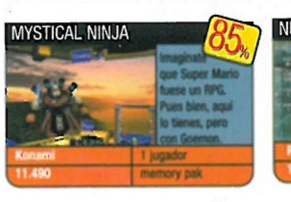
Camiones con ruedas gigantes. Hasta aquí bien, pero las carreras dejan mucho que desear.
Proein · 1-4 jugadores · 9.490 · rumble pak

MORTAL KOMBAT 4 80%

Uno de los pocos *MK* que vale la pena de entre todas las versiones que hay.
GTI · 1-2 jugadores · memory pak · 10.990 · rumble pak

MULTI RACING CH'SHIP 68%

Demasiado fácil para ser un juego de carreras que perdure en el tiempo.
Infogrames · 1-2 jugadores · 13.490 · memory pak

MYSTICAL NINJA 85%

Imagínate que Super Mario fuese un RPG. Pues bien, aquí lo tienes, pero con Goemon.
Konami · 1 jugador · 11.490 · memory pak

N

NAGANO WINTER OLYMPICS 55%

Todos los deportes de unas olimpiadas de invierno. Pero te deja frío.
Konami · 1-4 jugadores · 11.990 · rumble pak · memory pak

NASCAR '99 60%

Si buscas emociones fuertes, velocidad y acción, éste no es tu juego.
EA · 1-2 jugadores · memory pak · 7.990 · rumble pak

NBA COURTSIDE 89%

Puro entretenimiento. De eso se trata el baloncesto, ¿no?
Nintendo · 1-4 jugadores · memory pak · 5.990 · rumble pak · memoria en cartucho

NBA HANG TIME 60%

Un juego de baloncesto estilo dos contra dos que no consigue un buen marcador.
Acclaim · 1-4 jugadores · 4.490 · memoria en cartucho

NBA JAM '99 80%

Muy divertido. Si no te gustaba el baloncesto, hará que te pique el gusanillo.
Acclaim · 1-4 jugadores · 8.990 · rumble pak · memory pak

NBA JAM 2000 87%

Un buen juego de baloncesto que combina un simulador y un modo jam salvaje.
Acclaim · 1-4 jugadores · 9.990 · rumble pak · expansion pak

NBA LIVE '99 65%

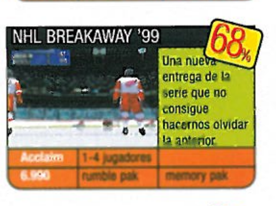
Es jugable, pero está muy lejos de convertirse en guía de baloncesto.
EA · 1-4 jugadores · memory pak · 9.490 · rumble pak

NFL QUARTERBACK CLUB '99 89%

Fútbol americano puro y duro. La mejor opción si te gusta este deporte.
Acclaim · 1-4 jugadores · memory pak · 6.990 · rumble pak · expansion pak

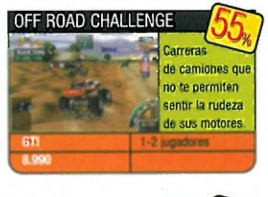
NHL '99 75%

Kilos y kilos de acción sobre una pista helada. Para deleite de sus seguidores.
EA · 1-4 jugadores · 8.490 · rumble pak · memory pak

NHL BREAKAWAY '99 68%

Una nueva entrega de la serie que no consigue hacernos olvidar la anterior.
Acclaim · 1-4 jugadores · 6.990 · rumble pak · memory pak

NUCLEAR STRIKE 78%

Un clásico *shooter* revisitado con acierto.
Proein · 1 jugador · memory pak · 10.990 · rumble pak

OFF ROAD CHALLENGE 55%

Carreras de camiones que no te permiten sentir la rudeza de sus motores.
GTI · 1-2 jugadores · 8.990

OPERATION WINBACK 83%
Una genial mezcla de sigilo y la acción pistolera más salvaje.
Acclaim · 1-4 jugadores · memory pak · 9.990 · rumble pak · expansion pak

P

PENNY RACERS 65%


Bonito y divertido diseño de vehículos. Lamentablemente, es lo único que tiene.
Proein · 1-4 jugadores · 9.990 · rumble pak · memory pak

PGA EUROPEAN GOLF 75%

Golf serio y profesional. La contrapartida de Mario.
Infogrames · 1-2 jugadores · 8.990 · memory pak

PILOTWINGS 64 89%

Un simulador de vuelo muy divertido. Una muestra de los mejores gráficos de N64.
Nintendo · 1 jugador · 5.990 · memoria en cartucho

Q

QUAKE 81%

Una más que aceptable conversión del este espeluznante clásico del *shoot' em up*.
GT · 1-2 jugadores · memory pak · 3.990 · rumble pak

QUAKE II 93%

Magnífica secuela que supera en muchos puntos al original. ¡Y vaya multijugador!
GTI · 1-4 jugadores · expansion pak · 9.490 · rumble pak · memory pak

R

RAINBOW SIX 87%

Un juego que demuestra el famoso refrán: más vale sigilo que ir pegando tiros.
Proein · 1-2 jugadores · memory pak · 9.990 · rumble pak · expansion pak

RAKUGA KIDS 82%

Un fantástico *beat' em up* más alocado que una cabra tirolesa.
Konami · 1-2 jugadores · 8.490 · rumble pak · memoria en cartucho

RAMPAGE 2 55%

La segunda parte de un arcade que ha pasado con más pena que pena.
Midway · 1-3 jugadores · 8.990 · rumble pak · memory pak

RAT ATTACK 67%

Un arcade al estilo clásico. Difícil, repetitivo y aburrido.
Proein · 1-4 jugadores · 9.990 · memory pak

RAYMAN 2 85%

Un magnífico plataformas sin niebla y con gráficos fantásticos.
Ubi Soft · 1 jugador · expansion pak · 9.990 · rumble pak · memory pak

READY 2 RUMBLE BOXING 87%

Un beat 'em up con estilo y humor, pero sin fiereza.
Infogrames · 1-2 jugadores · memory pak · 9.990 · rumble pak

RE-VOLT 77%
¡Alucina! Un juego de carreras con coches teledirigidos.
Acclaim · 1-4 jugadores · memory pak · 3.990 · rumble pak · expansion pak

RIDGE RACER 64 91%

Muy veloz y absolutamente fantástico. El rey de la pista.
Nintendo · 1-4 jugadores · memory pak · 8.990 · rumble pak

ROCKET: ROBOT ON WHEELS 91%

Un plataformas refrescante con aportaciones realmente imaginativas.
UbiSoft · 1-4 jugadores · 9.990 · rumble pak · en cartucho

ROADSTERS 91%

Un serio candidato para los que disfrutan con los juegos de coches. Apostamos por él.
Virgin · 1-2 jugadores · controller pak · 9.990 · rumble pak · expansion pak

ROBOTRON 64 70%

Un *shoot' em up* con aspecto retro. Lamentablemente se hace aburrido.
GTI · 1-2 jugadores · memory pak · 11.990 · rumble pak · expansion pak

ROGUE SQUADRON 79%

Aunque tiene una pinta fantástica, el resultado es un *shoot' em up* un poco limitado.
Nintendo · 1 jugador · rumble pak · 9.490 · memoria en cartucho · expansion pak

RUGRATS TREASURE HUNT 59%

Un aburrido juego de mesa bajo la licencia de estos bebés de los dibujos.
Proein · 1-4 jugadores · memory pak · 9.990 · rumble pak

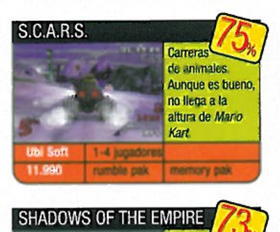
RUSH 2: EXTREME RACING USA 71%

Una nueva entrega de la serie *San Francisco Rush* levemente mejorada.
GTI · 1-2 jugadores · 7.990 · rumble pak · memory pak

S

SAN FRANCISCO RUSH 70%

Un satisfactorio juego de carreras con un problema: te olvidarás de él muy rápido.
Acclaim · 1-2 jugadores · memory pak · 6.490 · rumble pak

S.C.A.R.S. 75%

Carreras de animales. Aunque es bueno, no llega a la altura de *Mario Kart*.
Ubi Soft · 1-4 jugadores · 11.990 · rumble pak · memory pak

SHADOWS OF THE EMPIRE 73%
Si fuese un juego de *Star Wars*, diríamos que la Fuerza se ha despertado en él.
LucasArts · 1 jugador · 10.990 · memoria en cartucho

SNOWBOARD KIDS 79%

Una monada de juego que ofrece más de lo que aparenta.
Nintendo · 1-4 jugadores · 5.990 · rumble pak · memoria en cartucho

SOUTH PARK 66%

Shoot' em up protagonizado por unos deslenguados personajes. Se hace aburrido.
Acclaim · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · 9.990 · rumble pak · expansión pak

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK 79%

Un videojuego de mesa divertido, pero en inglés.
Acclaim · 1-4 jugadores · 9.990 · rumble pak · expansión pak

SOUTH PARK RALLY 82%
Un buen competidor para Mario Kart repleto de groserías.
Acclaim · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · 9.990 · rumble pak

SPACE INVADERS 78%
El original matamarcianos con la misma jugabilidad y nuevos gráficos.
Proein · 1-2 jugadores · memoria en cartucho · 11.490 · rumble pak

SPACESTATION SILICON VALLEY 90%

Fantástico juego de plataformas cargado de interesantes puzzles.
Take 2 · 1 jugador · 9.490 · memoria en cartucho

STARSHOT 64%
Correcto juego de plataformas en 3D al que sólo le falta un poco de emoción.
Infogrames · 1-4 jugadores · 6.990 · memoria en cartucho

STAR WARS EPISODE 1: RACER 85%

Carreras futuristas con todo lujo de detalles y con el prota de la película.
Nintendo · 1-2 jugadores · memoria en cartucho · 9.490 · rumble pak · expansión pak

SUPERCROSS 2000 80%

Carreras de motos con un control difícil de manejar.
EA · 1-2 jugadores · 9.990 · rumble pak · expansión pak

SUPERMAN 50%

La mejor forma de malgastar el dinero que tienes. Un bodrio.
Titus · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · 6.990 · rumble pak

T

THE NEW TETRIS 88%
Magnífica versión. Sin duda, la mejor forma de jugar a los bloques cayentes en N64.
Nintendo · 1-4 jugadores · 9.450 · rumble pak

TETRISPHERE 68%

Difícil, pero que muy difícil, adaptación del clásico. Nos quedamos con el original.
Nintendo · 1-2 jugadores · 6.990 · memoria en cartucho

UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGOS

¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!

TONIC TROUBLE 80%

Plataformas en 3D al más puro estilo de la N64. Un poco facilón.
Ubi Soft · 1 jugador
8.490 · rumble pak · memoria en cartucho

TOP GEAR RALLY 2 87%

El mejor simulador de rallys para N64 hasta el momento.
Proein · 1-4 jugadores
10. 990 · memoria en cartucho

TWISTED EDGE 69%

Simulador de *snowboard* al que le faltan detalles y recursos.
Kemco · 1-2 jugadores · memoria en cartucho
5.990 · rumble pak

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 93%

Estupendo simulador de *skateboard* cargado de momentos emocionantes.
Proein · 1-2 jugadores · memoria en cartucho
11.990 · rumble pak · expansión pak

TOY STORY 2 87%

Gráficos estupendos y toda la magia y la diversión del film de Disney.
Proein · 1 jugador
8.990 · memoria en cartucho

V

VIGILANTE 8 73%

Shooter en primera persona y en 3D. No está mal, pero tampoco bien.
Proein · 1-4 jugadores · en cartucho
10.490 · expansión pak

TOP GEAR OVERDRIVE 73%

Sería uno de los mejores si no fuese tan repetitivo
Nintendo · 1-4 jugadores · memoria en cartucho
8.990 · rumble pak · expansión pak

TUROK: DINOSAUR HUNTER 80%

Uno de los mejores *shoot' em up* para N64 que ha ido mejorando con las secuelas.
Acclaim · 1 jugador
4.990 · memoria en cartucho

VIGILANTE 8 2ND OFFENCE 58%

Una salvaje carnicería sobre cuatro ruedas falta de diversión.
Proein · 1-4 jugadores · en cartucho
11.990 · rumble pak · expansión pak

TOP GEAR RALLY 87%

Carreras a toda velocidad con coches y circuitos alucinantes. ¡Mola!
Nintendo · 1-2 jugadores
8.990 · memoria en cartucho

TUROK 2: SEEDS OF EVIL 85%

Secuela más que mejorada de un juego que ya era bueno.
Acclaim · 1-4 jugadores · memoria en cartucho
6.990 · rumble pak · expansión pak

VIRTUAL POOL 64 78%

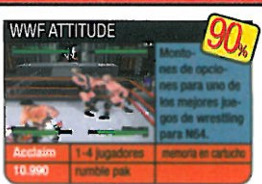
Simulador de billar muy completo con gráficos muy trabajados.
Proein · 1-2 jugadores
10.490 · memoria en cartucho

V-RALLY '99 80%

El mejor juego de carreras para N64. Velocidad con todas sus letras.
Infogrames · 1-2 jugadores
7.490 · rumble pak · en cartucho

WCW VS NWO 74%

No está mal, pero tenemos juegos de wrestling mucho mejores al alcance.
Konami · 1-4 jugadores · memoria en cartucho
8.990 · rumble pak

WWF ATTITUDE 90%

Montones de opciones para uno de los mejores juegos de wrestling para N64.
Acclaim · 1-4 jugadores · memoria en cartucho
10.990 · rumble pak

W

WAIALAE GOLF 59%

Ni tiene la diversión ni la jugabilidad de *Mario Golf*. Pero es más real.
Nintendo · 1-4 jugadores · memoria en cartucho
5.990 · rumble pak

WETRIX 72%

Apasionante juego de puzzles basado en *Tetris* pero pasado por agua.
Infogrames · 1-2 jugadores
6.490 · memoria en cartucho

WWF WARZONE 85%

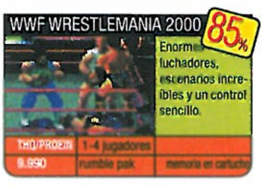
Clásico juego de wrestling que sólo ha sido mejorado por *Attitude*.
Acclaim · 1-4 jugadores
10.490 · rumble pak · en cartucho

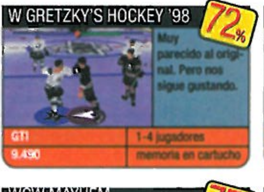
WAVE RACE 64 85%

Juego de carreras sobre motos acuáticas. Emoción hasta el último momento.
Nintendo · 1-2 jugadores
5.990 · memoria en cartucho

WIPEOUT 64 87%

El clásico dentro de los juegos de carreras del futuro. Muy bueno.
Midway · 1-4 jugadores · memoria en cartucho
9.490

WWF WRESTLEMANIA 2000 85%

Enormes luchadores, escenarios increíbles y un control sencillo.
THQ/PROEIN · 1-4 jugadores
8.990 · rumble pak · memoria en cartucho

W GRETZKY'S HOCKEY '98 72%

Muy parecido al original. Pero nos sigue gustando.
GTI · 1-4 jugadores
9.490 · memoria en cartucho



WORLD DRIVER CH'SHIP 90%
Uno de los mejores títulos de carreras de todos los tiempos. Debes tenerlo
Infogrames · 1-2 jugadores · memoria en cartucho
9.490 · rumble pak

X

XENA: WARRIOR PRINCESS 87%
La guerrera más famosa nos da una lección en este *beat' em up*.
Titus · 1-4 jugadores · memoria en cartucho
9.490 · rumble pak · expansión pak

WCW MAYHEM 75%

Una legión de luchadores entre los que escoger, y miles de modos de lucha.
EA · 1-4 jugadores
9.490 · rumble pak

WORMS ARMAGEDDON 86%

Estrategia, diversión y mucha acción se mezclan en este cartucho.
Infogrames · 1-4 jugadores
8.990 · memoria en cartucho

Y

YOSHI'S STORY 82%

Cursi juego de plataformas en 2D, muy divertido y con una gran jugabilidad.
Nintendo · 1 jugador
6.990 · memoria en cartucho

LOS MEJORES JUEGOS PARA TU N64 ¡HAZTE CON ELLOS!

BANJO-KAZOOIE 91%
¡El plataformas con mejor aspecto!
Nintendo/Rare 8.990
1 jugador Rum Pak
¿Por qué es guai? Un gran plataformas al estilo de *Mario*, pero más grande.
Truco GW: En el nivel del castillo de arena de la Cueva del Tesoro, introduce "CHEAT" y, después, "LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS" para conseguir vidas infinitas.

DONKEY KONG 64 94%
¡El plataformas más grande!
Nintendo/Rare 12.990
1-4 jugadores Expansion Pak
¿Por qué es guai? Un plataformas enorme, vistoso e ingenioso. Es una delicia jugar con él.
Truco GW: Salva tu partida y pulsa reset. Recargarás la munición de tus simios.



GOLDENEYE 007 95%
¡El mejor *shooter* para cuatro!
Rare 5.990
1-4 jugadores Rum Pak
¿Por qué es guai? Sólo hace falta echar una partida para saberlo.
Truco GW: En el tanque, lanza una mina. Entonces, cambia al proyectil del tanque para lograr una coraza extra.



ISS '98 92%
¡El mejor simulador de fútbol!
Konami 3.990 1-4Jugadores
Mem Pak Rum Pak
¿Por qué es guai? El mejor juego de fútbol de la historia. Si no lo tienes, ya tardas.
Truco GW: Para jugadores cabezones, pulsa en la pantalla de títulos C-abajo (x2), C-arriba (x2), C-derecha (x2), C-izquierda (x2), C-derecha (x2), C-izquierda (x2), B, A, mantén pulsado Z y pulsa Start.

JET FORCE GEMINI 90%
¡El mejor matainsectos!
Nintendo/Rare 9.490
1-4 jugadores Mem Pak
¿Por qué es guai? Fantásticas armas, insectos y unos personajes geniales.
Truco GW: Vuelve a visitar las zonas anteriores con otro personaje para acceder a nuevas áreas.

LEGEND OF ZELDA 96%
¡El mejor juego de la historia!
Nintendo 8.490
1 jugador Rum Pak
¿Por qué es guai? El equilibrio perfecto entre historia, jugabilidad y gráficos.
Truco GW: Ve a la cabaña del pescador como Link adulto y pesca 7'5 kilos de pescado para obtener la escama dorada. Podrás bucear hasta 8 metros.

POKéMON STADIUM 91%
¡Los mejores pokécombates en 3D!
Nintendo 12.990 1-4 jugadores
memoria en cartucho
¿Por qué es guai? Tus Pokémon cobran vida en maravillosas 3D y con excelentes animaciones.
Truco GW: Para atacar siempre en primer lugar, utiliza Pokémon muy veloces, como Articuno.

RESIDENT EVIL 2 93%
¡El juego más espeluznante!
Virgin/Capcom 13.990
1 jugador En cartucho Rum Pak
¿Por qué es guai? Siente cómo el miedo se apodera de tus dedos. Mucha sangre y muchas horas de juego.
Truco GW: Combina las hierbas roja y verde para conseguir una pócima de salud más potente (y más rica).

SHADOW MAN 90%
¡Tenebrosa aventura en 3D!
Acclaim 10.490 1 jugador
Rum Pak Mem Pak Exp Pak
¿Por qué es guai? Impresionantes gráficos, una historia muy elaborada, y toneladas de miedo y maldad.
Truco GW: Si tienes poca salud, no utilices el Asson, pues no extrae energía de los malos que matas.

SUPER MARIO 64 96%
¡El mejor plataformas del mundo!
Nintendo 7.990
1 jugador En cartucho
¿Por qué es guai? Calidad y nada más que calidad. Revolucionó el género.
Truco GW: Si tu barra de poder está baja, métete en la piscina más cercana. Cuando salgas a la superficie estarás recuperado.



SUPER SMASH BROS 93%
¡El *beat 'em up* más divertido!
Nintendo 8.990
1-4 jugadores Rumble Pak
¿Por qué es guai? Aunque tiene un aspecto infantil, es un fantástico juego de lucha.
Truco GW: Para enviar a tu oponente contra la pantalla, pulsa Arriba, Arriba y Arriba+B para conseguir un triple salto.



TUROK: RAGE WARS 88%
¡Las armas más originales!
Acclaim 9.990 1-4 jugadores
Mem Pak Rum Pak Exp Pak
¿Por qué es guai? Excelente multijugador con las armas más mortíferas y montones de opciones.
Truco GW: Dirígete siempre al pequeño círculo en tu mapa si se ilumina. Normalmente, recogerás una vida u otros bonus.





GAMEBOY COLOR

Nunca en un bolsillo había cabido tanto juego, así que mejor será que vayas abriendo un sitio en el bolso de tu hermana. Aquí tienes un directorio con los juegos de Game Boy.




A

A BUG'S LIFE — 67%
Un clásico plataformas con los personajes de Bichos como protagonistas.
THQ | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



ALL STAR TENNIS 99 — 77%
Un más que aceptable juego de tenis, aunque le falta un poco de atractivo.
Ubi Soft | 1 jugador | 5.995 | sin enlace



ANTZ — 78%
Alegre, clásico y divertido plataformas que no aporta nada nuevo al género.
Infogrames | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



ASTERIX — 80%
Una genial aventura con muchos mamporros y minijuegos muy entretenidos.
Infogrames | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace



AZURE DREAMS — 81%
Un nuevo RPG al estilo de *Pokémon* que aporta frescura al género.
KONAMI | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace




B

BELLA Y BESTIA — 83%
Estupendo juego de mesa que ofrece horas de diversión.
Nintendo | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

BOMBERMAN QUEST — 75%
El héroe pone-bombas prueba suerte en la Game Boy
Virgin | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace



BUGS & LOLA: OPERATION — 73%
¿Qué hay de nuevo viejo? Poquita cosa, pero sí entretenimiento asegurado
Infogrames | 1 jugador | 4.990 | sin enlace



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4 — 70%
El regreso de Bugs es un juego sencillo, pero muy entretenido.
Proein | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



BUST-A-MOVE 4 — 81%
Game Boy se adapta perfectamente a este divertidísimo juego. Sea bienvenido.
Acclaim | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



C

CONKER'S POCKET TALES — 85%
Fantástico RPG de los creadores de *Donkey Kong 64*. Imprescindible.
Nintendo-Rare | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



D

DRAGON WARRIOR MONSTERS — 89%
Un fantástico RPG competidor directo de Pokémon.
Proein | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace



DRIVER — 92%
Uno de los juegos más divertidos, adultos y atractivos disponibles para GBC.
GT/Infogrames | 1 jugadores | 6.490 | sin enlace



E

EARTHWORM JIM MENACE — 76%
Un loco videojuego cargado de humor que puede hacerte perder los nervios más de una vez.
Virgin | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



G

GAME & WATCH GALLERY 3 — 88%
Más clásicos de Nintendo reconvertidos en su máximo esplendor y a color.
Nintendo | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace



GEX: ENTER THE GECKO — 85%
Sorprendente plataformas de la mano del lagarto más holgazán de todos.
Proein | 1 jugador | 6.490 | sin enlace



GRAND THEFT AUTO — 72%
Estupenda conversión de un juego salvaje y fuera de la ley.
Proein | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



H

HALLOWEEN RACER — 83%
Carreras de fantasmas que destacan por sus gráficos y sus cuidados paisajes.
Virgin | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



HEXCITE — 78%
Tiene el aspecto de un puzzle chino y es complicado como un rompecabezas.
Ubi Soft | 1-2 jugadores | 4.490 | sin enlace

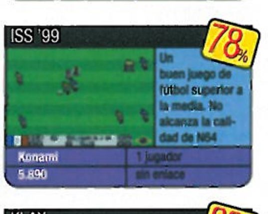


I

INTERNATIONAL KARATE — 85%
Un genial juego de lucha que no recurre a la espectacularidad.
Virgin | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



INTERNATIONAL TRACK & FIELD — 81%
Estupendo juego de deportes que incluye un modo RPG.
Konami | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace



ISS '99 — 78%
Un buen juego de fútbol superior a la media. No alcanza la calidad de N64
Konami | 1 jugador | 5.890 | sin enlace



K

KLAX — 83%
Un absorbedor juego al estilo de Tetris, pero bastante más difícil.
Midway | 1 jugador | 4.990 | sin enlace



L

LA MÁSCARA DEL ZORRO — 80%
Aventuras, emoción, amor, combates y un héroe capaz de todo.
UbiSoft | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



LE MANS 24 HORAS — 83%
Uno de los pocos juegos de carreras que exprime a tope la GBC.
Infogrames | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



LOGICAL — 70%
Complicado juego de puzzles que, aunque parece atractivo, no tiene gancho
Proein | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

LUCKY LUKE — 77%
Aburrido para los expertos, completo para los que disfrutan de lo simple.
Infogrames | 1 jugador | 5.490 | sin enlace



M

MARIO GOLF — 90%
Fantástico juego de golf con ingredientes de un RPG.
Nintendo | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace



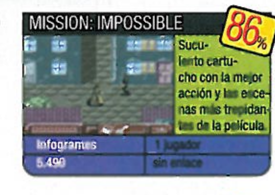
MARTIAN ALERT — 92%
Una aventura maravillosa y sorprendente para compartir.
Infograms | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace



METAL GEAR GB — 92%
Uno de los mejores y más grandes juegos para GB. Imprescindible.
Konami | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace



MICKEY'S RACING — 91%
Un maravilloso juego de carreras de la mano de Rare.
Nintendo/Rare | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



MISSION: IMPOSSIBLE — 86%
Suculento cartucho con la mejor acción y las escenas más trepidantes de la película.
Infogrames | 1 jugador | 5.490 | sin enlace



MOON PATROL/SPY HUNTER — 75%
Dos juegazos de los clásicos en un solo cartucho. Arcade retro por parejas.
Midway | 1 jugador | 4.990 | con enlace



MR. NUTZ — 85%
Ofrece el entretenimiento deseado en los juegos de este tipo.
Infogrames | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



N

NBA JAM '99 — 78%
El hermano pequeño de los juegos de baloncesto. Fiel al resto de versiones.
Acclaim | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace



P

PAC MAN — 88%
Un clásico que vuelve a sorprendernos.
Acclaim | 1-2 jugador | 5.990 | sin enlace



PAPYRUS — 80%
Los gráficos de este plataformas hacen de él una buena propuesta.
Ubi Soft | 1 jugador | 5.995 | sin enlace



PATO LUCAS: NEGOCIOS PATOSOS — 80%
Las animaciones de los personajes son excelentes en este plataformas.
Infogrames | 1 jugador | 5.995 | sin enlace



POCKET BOMBERMAN — 76%
Tiene los ingredientes de un buen *Bomberman*, pero le falta el modo multijugador.
Nintendo | 1 jugador | 4.990 | sin enlace



POKÉMON AMARILLO — 95%
Una mejora sustancial de *Rojo* y *Azul* en compañía de Pikachu.
Nintendo | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace



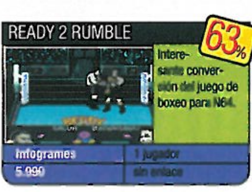
Q

QUEST FOR CAMELOT — 73%
Un sucedáneo de Zelda que, pese a su aspecto depurado, no es tan divertido.
Nintendo | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



R

RAYMAN — 87%
Estupendo plataformas con mucho color y un héroe sin par.
Ubi Soft | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



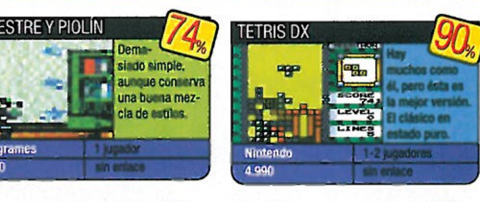
READY 2 RUMBLE — 63%
Interesante conversión del juego de boxeo para N64.
Infogrames | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



RONALDO V-FOOTBALL — 89%
Llena un vacío en lo que a juegos de fútbol de calidad se refiere. Tiene mucho estilo.
Infogrames | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



R-TYPE DX — 91%
R Type, *R Type II* y *R Type DX* en un solo cartucho. Todo calidad.
Nintendo | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

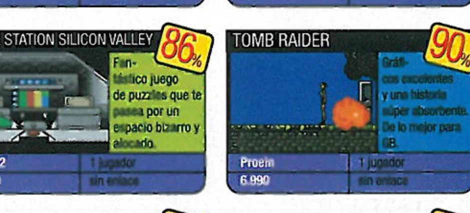


S

SILVESTRE Y PIOLÍN — 74%
Demasiado simple, aunque conserva una buena mezcla de estilos.
Infogrames | 1 jugador | 4.990 | sin enlace



SOCCER MANAGER — 83%
Un estupendo simulador para convertirte en entrenador de fútbol.
Acclaim | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



SPACE STATION SILICON VALLEY — 86%
Fantástico juego de puzzles que te pasea por un espacio bizarro y alocado.
Take 2 | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



SPIROU — 87%
Curioso plataformas repleto de personajes e ideas de cómic.
Ubi Soft | 1 jugador | 5.995 | sin enlace



SPY VS SPY — 80%
Acción a base de trampas y un modo multijugador completísimo.
Spaco | 1-2 jugadores | 5.490 | sin enlace



STAR WARS: RACER — 89%
Magnífica conversión del juego de N64. Veloz y con rumble pak incorporado.
Nintendo | 1-2 jugadores | 5,990 | con enlace



STREET FIGHTER ALPHA — 86%
Por fin la GBC cuenta con el *beat' em up* que se merecía. Una pasada.
Virgin | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



SUPER MARIO BROS DX — 91%
El padre entre los padres de todos los plataformas para GBC. Imprescindible.
Nintendo | 1-2 jugador | 5.990 | con enlace



SUPREME SNOWBOARDING — 79%
El juego destaca por su entretenimiento más que por su velocidad y emoción.
Infogrames | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING — 85%
El juego más rápido y tenso que ha pasado por la GBC, pero bastante difícil.
Ubi Soft | 1-2 jugadores | 5.995 | sin enlace

T

TARZAN — 84%
Los gráficos de este plataformas hacen honor a los creadores de la película.
Disney | 1-2 jugadores | 5.490 | sin enlace

TETRIS DX — 90%
Hay muchos como él, pero ésta es la mejor versión. El clásico en estado puro.
Nintendo | 1-2 jugadores | 4.990 | sin enlace



TOP GEAR POCKET — 79%
Juego de carreras, aunque te olvidarás de él muy rápido. Funciona con Rumble Pak.
Nintendo | 1 jugador | 6.490 | sin enlace

TOMB RAIDER — 90%
Gráficos excelentes y una historia súper absorbente. De lo mejor para GB.
Proein | 1 jugador | 6.990 | sin enlace



TUROK: RAGE WARS — 89%
Una nueva aventura de Turok con movimientos en 3D.
Acclaim | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

V

V-RALLY — 70%
No te mantendrá pegado al volante, aunque tampoco te hará saltar del coche.
Infogrames | 1-2 jugadores | 5.490 | sin enlace

W

WARIO LAND 3 — 93%
Wario se reinventa a sí mismo y vuelve a sorprendernos.
Nintendo | 1 jugador | 5.990 | sin enlace



WORMS: ARMAGEDDON — 75%
Alucinante versión del juego de PC, sin todos los detalles.
Infogrames | 1-2 jugadores | 5.990 | sin enlace

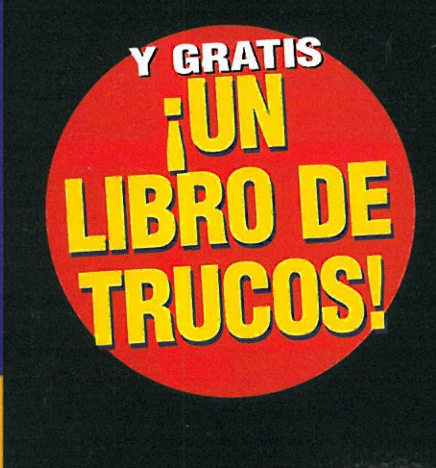
Z

ZELDA: LINK'S AWAKENING DX — 94%
Una especie de cruce entre un RPG, puzzles y mucha acción.
Nintendo | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

PRÓXIMO NÚMERO

NO TE PIERDAS NUESTRA SECCIÓN DE TRUCOS ¡

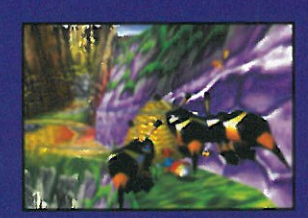
LA ACTUALIDAD NINTENDO RECIÉN SALIDA DEL HORNO:



THE WORLD IS NOT ENOUGH




CONKER'S BAD FUR DAY

POKéMON ORO Y PLATA




TODOS LOS ENTRESIJOS

BANJO-TOO AL DESCUBIERT

DISECCIONAMOS EL MEJOR PLATAFORMAS DEL AÑO

- Los minijuegos
- Los nuevos movimientos
- El modo multijugador
- ¡Todo lo que estás deseando saber!

¡EXPLOSIÓN DOLPHIN!

Información exclusiva conseguida por nuestros intrépidos espías: juegos, novedades, fechas, características... ¡El delfín de Nintendo dejará de tener misterios para ti!

- ¡TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO NINTENDO!
- ¡LOS SECRETOS MÁS ASOMBROSOS, RECIÉN SALIDOS DE NUESTRO SÓTANO DE INTERROGATORIOS!
- ¡REPORTAJES ESCRITOS POR LOS MEJORES REPORTEROS DEL MUNDO (O CASI)!

10-2

¡CON CONSEJOS PARA TONY HAWK'S Y JET FORCE GEMINI!

games WORLD

MALDITOS CHICOS DE GAMES WORLD. NO SABEN GUARDAR UN SECRETO...

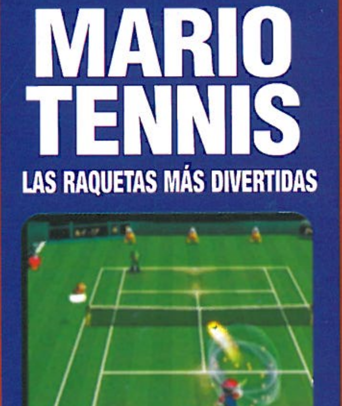


TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

¡ESCÓNDETE MIENTRAS PUEDAS, PORQUE EL CAZADOR MÁS SALVAJE VIENE MÁS FUERTE QUE NUNCA!

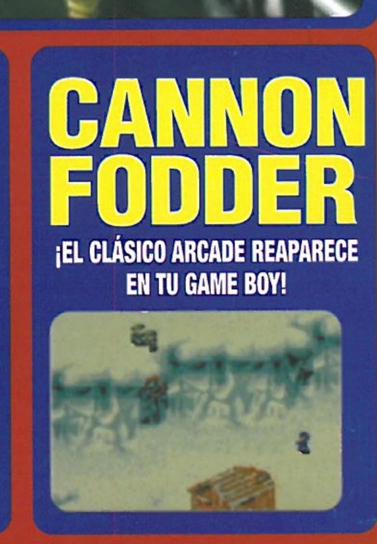
MARIO TENNIS

LAS RAQUETAS MÁS DIVERTIDAS



CANNON FODDER

¡EL CLÁSICO ARCADE REAPARECE EN TU GAME BOY!





- Indiana Jones
- Battle for Naboo
- Perfect Dark



- Pokémon Snap
- Donkey Kong Country
- Hercules Journeys





Player 1
E Smith
Player 1 to break
Player 1
D Frank
Player 1
Player 2
Cuidado con los tiburones. El agua está llena de ellos.
Hay 64, cada uno con su propia personalidad.
Desde jugadores de medio pelo hasta los reyes del timo y la estafa,
así que vas a necesitar todos tus instintos asesinos para sobrevivir.
Abrete camino a través de 8 modos diferentes de juego,
desde 8 bolas, directo, velocidad... ayudado por un sistema de movimiento de la bola de exactitud milimétrica.
Puedes atreverte también con la "estafa" a 9 bolas y ganar un bar.
Si te metes en líos siempre está el sistema de autoguardado después de cada tiro que te permitirá volver al mismo sitio.
Y si te quedas sin blanca...bueno, siempre tienes al temible y temido tiburón prestamista.
Pro Pool
GAME BOY COLOR
ARRIÉSGATE... BAJO TU RESPONSABILIDAD
BLADE
INTERACTIVE STUDIOS
GAME BOY COLOR
LICENSED BY
Nintendo
www.codemasters.com
Codemasters
GENIUS AT PLAY™